GAMES CONVENTION: САМЫЕ СЛИВКИ! стр. 20

№18 | 267 | 2008
ВТОРОЙ СЕНТЯБРЬСКИЙ

СТРАНА ИГР

PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS | PSP

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100056 08018



TOMB RAIDER UNDERWORLD

стр. 14

ЛАРА КРОФТ – ИЗ ПЕРВЫХ РУК

СМОТРИТЕ НА DVD: ВИДЕОИНТЕРВЬЮ С GAMES CONVENTION



HEAVY RAIN стр. 48

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ТРИЛЛЕР ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ FAHRENHEIT

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT стр. 46

НА СТАРТ, ВНИМАНИЕ, В РАЙ!

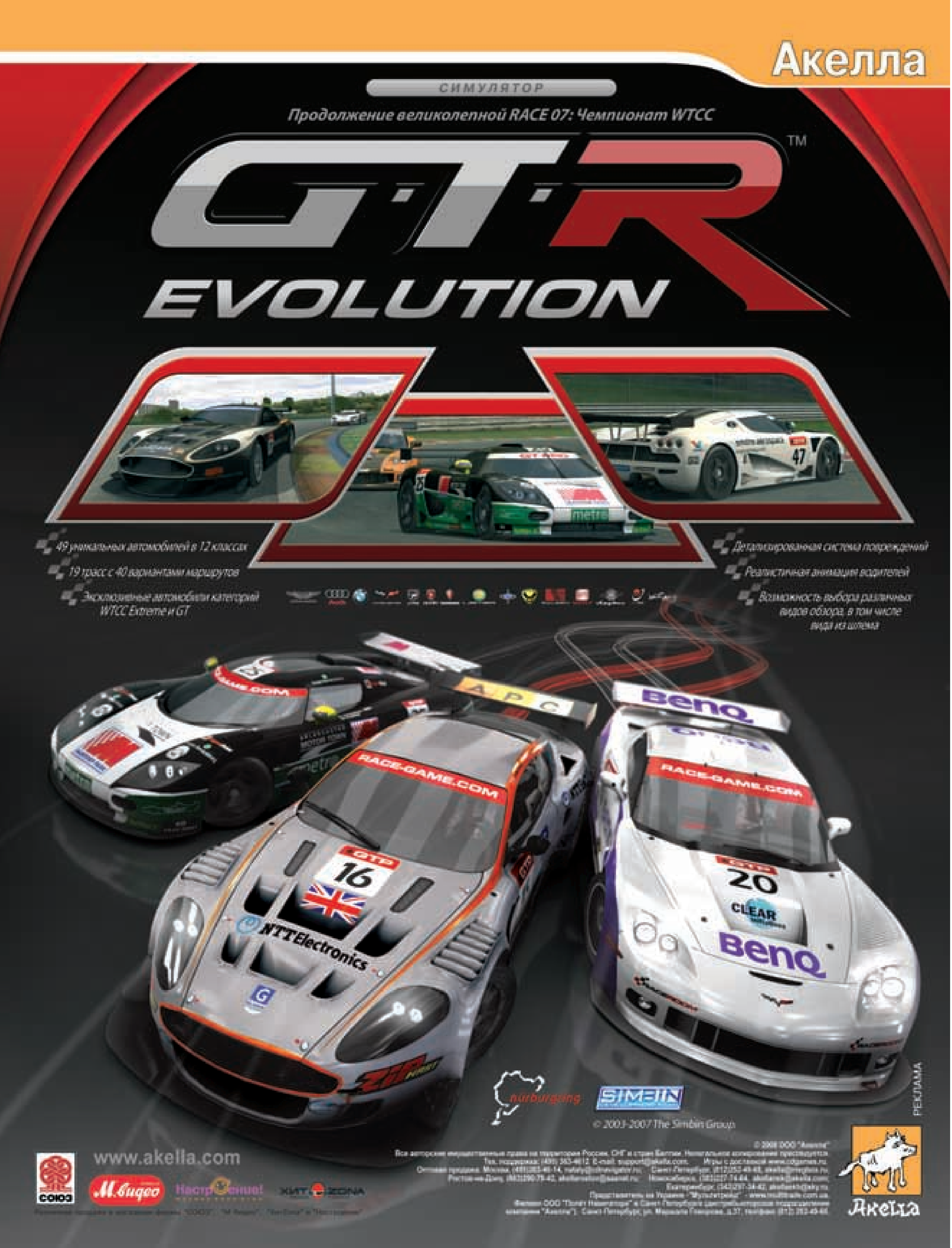
FABLE II стр. 30

ТРОЕ В СКАЗКЕ, СЧИТАЯ СОБАКУ

S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY стр. 84

НОВАЯ ХОДКА В ЗОНУ

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 ПОСТЕРА | 1 НАКЛЕЙКА | 2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ



Акелла
СИМУЛЯТОР
Продолжение великолепной RACE 07: Чемпионат WTCC
GTR™
EVOLUTION
49 уникальных автомобилей в 12 классах
19 трасс с 40 вариантами маршрутов
Эксклюзивные автомобили категорий WTCC Extreme и GT
Детализированная система повреждений
Реалистичная анимация водителей
Возможность выбора различных видов обзора, в том числе вида из шлема
nurburgring
SIMBIN
© 2003-2007 The Simbin Group.
РЕКЛАМА
www.akella.com
СОЮЗ
М.видео
Настроение!
ХИТ ZONA
Акелла

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Основан в 1996 году | Выходит 2 раза в месяц
http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	главный редактор
Наталья Одинцова	зам. главного редактора
Илья Ченцов	старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	выпускающий редактор
Вера Серпова	редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	редактор рубрики «онлайн»
Юлия Соболева	лит редактор/корректор
Хайди Кемпс	корреспондент в США
Юлия Минаева	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	редактор раздела «железо»
Евгений Попов	инженер тестовой лаборатории

DVD

Виктор Бардовский	выпускающий редактор
Александр Устинов	заместитель начальника отдела
Денис Никишин	старший режиссер видеомонтажа
Александр Солярский	режиссер видеомонтажа
Юрий Пашолок	редактор

ART

Алик Вайнер	арт-директор
Аня Старостина	дизайнер
Олеся Дмитриева	дизайнер
Динара Шаймарданова	верстальщик
Сергей Цилюрик	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко	менеджер по маркетингу

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	руководитель проекта
Алексей Бутрин	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	менеджер
Ольга Емельянцева	менеджер
Оксана Алехина	менеджер
Александр Белов	менеджер
Максим Соболев	менеджер
Марья Алексеева	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	оптовое распространение
Марина Гончарова	подписка
Татьяна Кошелева	региональное розничное распространение
Телефон/факс:	(495)935-7034/(495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки:
8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	генеральный директор
Давид Шостак	управляющий директор
Паша Романовский	директор по развитию
Михаил Степанов	директор по персоналу
Анастасия Леонова	финансовый директор
Дмитрий Плющев	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	редакционный директор
Дмитрий Донской	основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	publisher
Dmitri Agarunov	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем:	101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail:	strana@gameland.ru
Доступ в Интернет:	Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография:	OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

Слово редактора

Сентябрь 2008 #18(267)





НА ОБЛОЖКЕ
Tomb Raider Underworld

ОФИЦИАЛЬНАЯ МОДЕЛЬ
Эллисон Кэрролл

Тема нынешнего номера – Tomb Raider Underworld, новая глава в приключениях отважной «расхитительницы гробниц», которую на экране так удачно воплотила в жизнь Анжелина Джоли. Сергей Цилюрик не только прошел уровни Underworld, которые открыто демонстрировались на Games Convention. Ему также удалось пробраться в те уголки игрового мира, куда еще ни один журналист Лару не заводил.

Мисс Крофт – с ее характерной косой и обтягивающими нарядами – одна из первых героинь, кого я называю, когда речь заходит о знакомых всем геймерам игровых персонажах. Както, находясь в гостях у компании Koei, я восторгалась обилием сопутствующих товаров по сериалу Angelique. Посетовала, что российские издатели редко уделяют подобное внимание собственным проектам. На это старший менеджер японского издательства, Кацуми Комаки, ответил, что усилия Koei по рекламе готовящихся новинок сперва направлены на то, чтобы персонажи стали узнаваемыми, а их лица ассоциировались с играми. Таким образом, когда выйдут, скажем, чехлы для пластиковых карточек или открытки с изображениями героев, для них найдутся покупатели. А в том, что они отыщутся, сомневаться не приходится. Лишнее доказательство тому – японская выставка-продажа Wonder Festival, фоторепортаж с которой опубликован в этом номере «СИ». Вольные скульпторы снова и снова лепят Кэмми из Street Fighter и Май Сирануй из King of Fighters. Порой даже складывается впечатление, что покупателям исходный сериал не слишком важен. Персонаж уже живет своей жизнью. Вместе с тем его первоначальная сцена для выступления – именно игра. Если бы эта игра оказалась нескладной, недостаточно убедительной, то кто знает, как бы сложилась судьба ее героев? Первое выступление Лары было настолько ярким, что о «расхитительнице» не забыли даже после неудачных выпусков. Иначе разве появилась бы на свет Tomb Raider: Legend, а сейчас, вслед за ней, и Tomb Raider Underworld?

Наталья Одинцова, зам. главного редактора

СОДЕРЖАНИЕ

СТРАНА ИГР

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

120

Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретро-хитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:

172

Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».



Также в номере:

30 Fable II

План действий: воспитать сына, изменить жене, спасти мир.



102 Perfect World

Даешь небо!



Также в номере:

66 Неординарные события в онлайн-играх

Добрая слава на месте лежит, худая слава по Сети бежит. Робины Гуды и Мавроди виртуальных миров.



90 American McGee's Grimm. Episodes 1-5

Еженедельные похождения сказочного грязнули.



Также в номере:

96 Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift

Младший школьник против демонов из потустороннего мира? У демонов нет ни шанса!

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Постеры: «Меланхолия Харухи Судзумии» и FFTA2: Grimoire of the Rift
Наклейка: Perfect World



Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

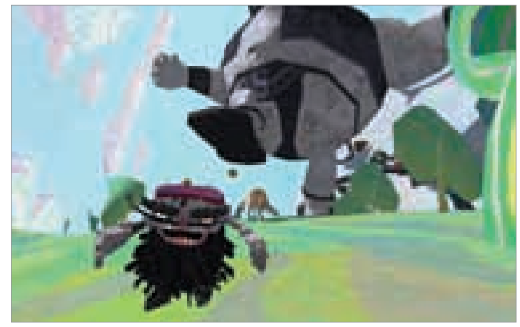
Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо (PC)

Раньше все было по-другому. И солнце светило ярче, и в борщ давали гуще. Об изменившейся Зоне вам в прямом эфире поведают два бывалых сталкера.



American McGee's Grimm (PC)

После не самой удачной насмешки над нынешним обществом, Американ МакГи снова взялся за пересказывание сказок. И у него свой, особенный взгляд на вещи.

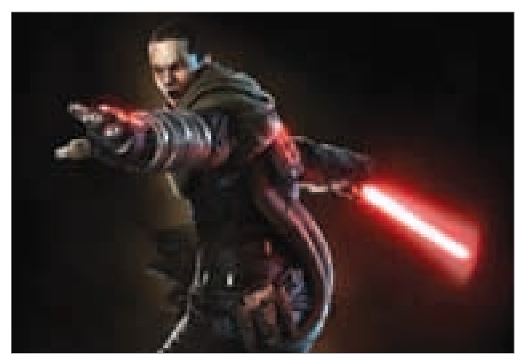
Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Command & Conquer: Red Alert 3 (PC, PS3, Xbox 360)

Нам дали поучаствовать в закрытом бета-тестировании третьей части «Красной угрозы». Впечатления и эксклюзивные кадры – в нашем демотесте.



Star Wars: The Force Unleashed (PS3, Xbox 360)

Великая Сила в неправильных руках, или Тысяча и один способ издеваться над штурмовиками. Мы делимся впечатлениями после передозировки мидихлорианами.

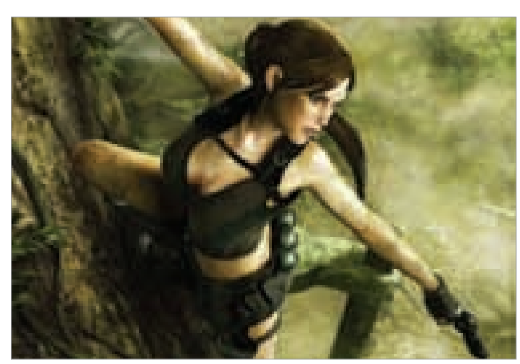
Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Fallout 3 (геймплей с GC)

На прошедшей в Лейпциге выставке Games Convention компания Bethesda продемонстрировала рабочую версию ролевой игры Fallout 3. Смотрите геймплейную нарезку с комментариями разработчиков.



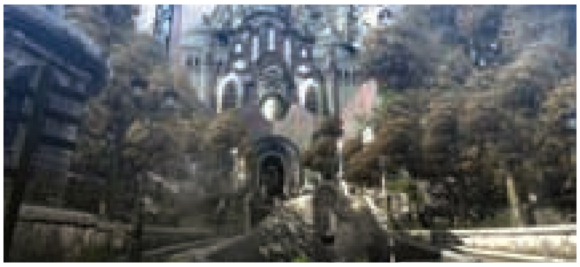
Tomb Raider Underworld (презентация с GC)

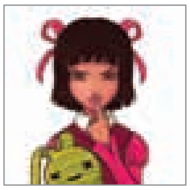
Конечно же, мы не могли обойти вниманием презентацию новых приключений Лары Крофт. Авторы показали полное прохождение одного из уровней игры.


Акелла
Точно воспроизведённые аспекты морских битв.
Вся экономика полностью создается игроками, которые изготавливают и продают все - от настоящего пиратского рома до кораблей.
Сочетание PvP и PvE. Вас ждет борьба за влияние над 80 карибскими портами. Политическую карту меняют сами игроки, захватывая территории.
Более 65 исторически достоверных разновидностей судов.
ПОЙМАЙ ВЕТЕР УДАЧИ!
PIRATES OF THE BURNING SEA
КОРСАРЫ
ONLINE
РЕКЛАМА
www.akella-online.com
www.corsairs-online.ru
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Flying Lab Software
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
Акелла online

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня





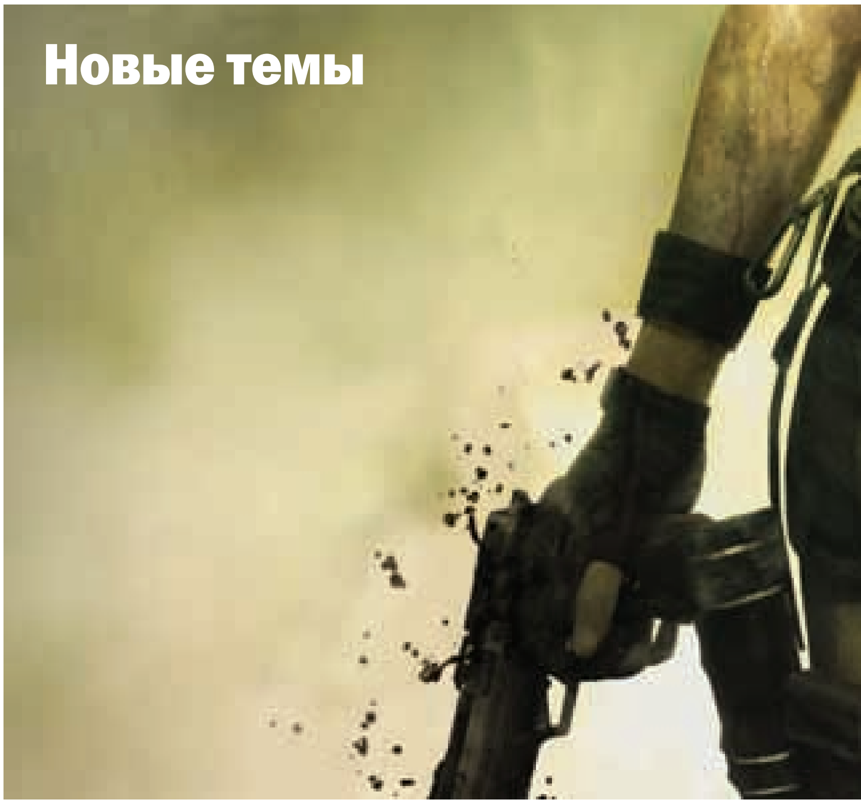
Наталья Одинцова

Недавно меня спросили на форуме «СИ», не считаю ли я, что экшн Bayonetta для PS3 и Xbox 360 слишком уж походит на Devil May Cry. Приехавший из Лейпцига Сергей Цилюрик поделился своим мнением: да, в новом детище Хидеки Камии главная роль отведена женщине, но при этом идея-то та же, что и в Devil May Cry! Разве что меч отобрали, вручив взамен барышне-ведьме сапожки со встроенными стволами.

Между тем складывается впечатление, что Хидеки Камия намеренно разжигает наше любопытство. Создатель самой первой Devil May Cry давно доказал, что способен создать эффектную игру, не повторяющую один в один его любимое творение. Под его руководством разрабатывалась Viewtiful Joe. Тем не менее, сейчас в интервью он признается, что намерен сочинить действительно классный экшн в пику тем новинкам, которые пытаются быть стильными, но на деле недотягивают до заявленного уровня. Причины его лишь слегка завуалированной неприязни к DMC4 понятны. Capcom отобрала у Камии право продолжать Devil May Cry, а знаменитый геймдизайнер очень трепетно относится к тем произведениям, которые он выпестовал. «Это как если бы ваша бывшая девушка ушла к другому, – сообщил он в разговоре с западными журналистами. – Вроде вы и расстались, но все равно видеть ее с другим парнем – выше ваших сил».

Так что сходство Bayonetta с историей о «плачущих демонах» может означать не недостаток идей, а, напротив, желание доказать бывшим коллегам, как надо было в действительности продолжить Devil May Cry. Поэтому общие черты у обеих непременно отыщутся – так же как выпуски Final Fantasy всегда обещают вариации на тему ATB-битв и грандиозное по размаху повествование, а шутеры о Второй Мировой (за редким исключением)– высадку в Нормандии. А заодно Bayonetta наверняка пересечется с Bullet Witch, благо Алисия – вот совпадение! – тоже ведьма и тоже любит огнестрельное оружие. Какими окажутся различия и как они повлияют на геймплей, заранее сказать сложно. Разработчики показали нам играбельную версию на E3, похвастались, что героиня умеет выбивать оружие из рук врагов и использовать его против них, но пройти уровень самолично не позволили. Так что я жду не дождусь более тесного знакомства с Bayonetta. Хочется проверить, впрямь ли Камия не отклонится от взятого курса да еще и предложит что-то свеженькое.

Новые темы



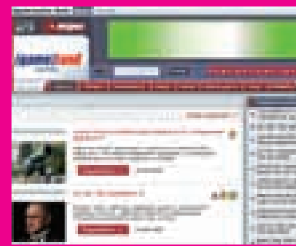
Новости

В разработке

Смотрите также



Новости на DVD
Самые важные новости двух недель в видеоподкасте с Кигури.



Новости онлайн
Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV
Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».



Tomb Raider Underworld

Мы навестили Eidos в Лейпциге, чтобы лично проверить, насколько впечатляющей окажется следующая глава в истории мисс Крофт, и не были разочарованы.

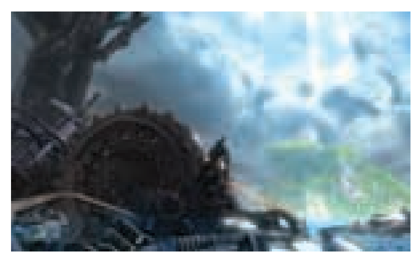
Читайте на странице 14, смотрите на DVD



Midnight Club: Los Angeles

Набив руку на GTA IV, Rockstar решила выпустить Настоящую Игру.

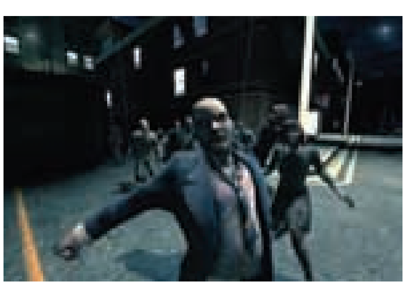
Смотрите на DVD



Final Fantasy XIII Agito

Еще совсем недавно Хадзиме Табата готовил к выпуску Crisis Core для PSP. А теперь, вместе с авторами двух других выпусков Final Fantasy XIII, сочиняет свою интерпретацию саги о кристаллах и рассказывает журналистам о боевой системе FF XIII Agito.

Читайте на странице 56



Left 4 Dead

Left 4 Dead создается силами Valve – а Valve знает толк в сетевых шутерах. Мы пообщались с авторами проекта, чтобы выяснить, почему они обратились к теме зомби и чем удивят игроков.

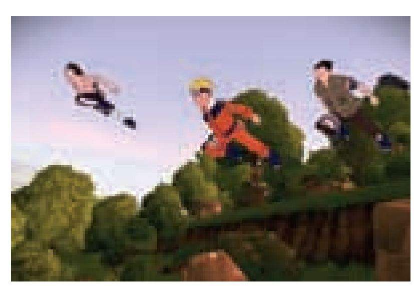
Читайте на странице 38



Семь самых примечательных игр GC

Наши корреспонденты посетили европейскую выставку Games Convetion и рассказали о наиболее запомнившихся им играх.

Читайте на странице 20



Naruto: The Broken Bond

Первая «Наруто нового поколения» была создана канадцами и вышла только на Xbox 360. И пока японцы из CyberConnect2 готовят достойный PS3-ответ, в Монреале корпят над сиквелом…

Читайте на странице 50

Новости

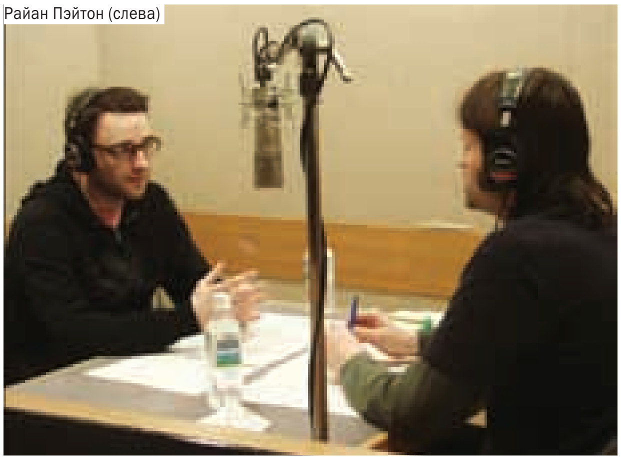
Самые важные события игрового мира

Прочь из Konami!

Карьера Райана Пэйтона – пример того, как сотрудник, занимающийся маркетингом, переквалифицировался в разработчика, причем на его попечении оказались не европейские или американские проекты, а японские. Да какие – Пэйтон стал со-продюсером Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, а до этого приложил руку и к Metal Gear Solid: Portable Ops. Тем не менее, в конце августа он объявил, что спустя три года покидает Kojima Productions и Konami. Причины его расставания с компанией неизвестны: сам Пэйтон заявил, что пока собирается «проводить время с семьей и очень много времени тратить на Too Human», хотя насовсем с индустрией не расстанется. Общаясь с журналистами на прошедшей недавно выставке Penny Arcade Expo, он поделился своим видением игрового рынка в целом и японского сегмента в частности, а также поведал о причинах, по которым потомки самураев не слишком вдохновенно принимают Xbox 360. По его словам, индустрия набирает обороты, и хорошее свидетельство тому – сместившиеся сроки выхода крупных проектов. Дескать, если раньше издатели старались приурочить выпуск дорогостоящих новинок к праздникам, и в особенности к Рождеству, то теперь они чаще позволяют себе поступать так, как поступили авторы Metal Gear Solid 4: откладывать релиз до тех пор, пока продукт не будет завершен на все сто процентов. Правда, не исключено, что Пэйтон еще и старается оправдать Konami, ведь MGS4 вышла в июле 2008 года, а изначально планировалось доставить ее на прилавки в конце 2007 года. И если судить по отчетам тех же издателей, «подарочная лихорадка» по-прежнему нешуточное подспорье в их бизнесе, даже если речь идет об играх, заранее обласканных вниманием геймеров и прессы. Например, на прошедшем в середине августа мероприятии Midway Gamers Day в Москве представитель издательства, Мартин Шписс, рассказал, что в одной России PC-версия Unreal Tournament 3 продалась тиражом свыше 1 млн копий, причем полмиллиона экземпляров разошлись за время зимних праздников 2007 года.

Перейдя к обсуждению отличительных черт японского рынка, Пэйтон сообщил, что главная причина неуспеха консоли от Microsoft – равнодушие японцев к next-gen технологиям, и неприязнь к западному бренду тут ни при чем, ведь тот же iPod расхватывают вовсю! Он немного лукавит, сравнивая Microsoft и Apple, – «маки» в Японии все-таки давно прижились и весьма популярны, в отличие от первой Xbox. Но нельзя не признать: портативные консоли и впрямь доминируют в Стране восходящего солнца. Даже в последнюю неделю августа, когда продажи Wii, PS3 и Xbox 360 упали по сравнению с результатами за предыдущие семь дней, «карманные» приставки продолжали лидировать по востребованности, пусть и пострадав не меньше «старших» родственниц от временного спада покупательной активности японцев.

Райан Пэйтон (слева)



Too Human



Too Human



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



С ответом на вопрос, «почему японцы не покупают Xbox», может справиться и ребенок. Тут важно другое – японцы понимают американцев, умеют работать для них и вовремя принимают на работу правильных западных специалистов. Примеров обратного мы как-то не видим.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ
Акелла
Убей кровавого тирана - останови войну!
Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.
КРИ 2006
Лучшая приключенческая игра
ОХОТА НА ФЮРЕРА
АРХИВЫ НКВД
РЕКЛАМА
Особенности игры:
Исторический детектив в антураже третьего рейха
Фотореалистичная графика
Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц
Захватывающий псевдореалистический сценарий
Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников
http://hitlercaput.akella.com
SPLINE
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"
© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Акелла

Продажи консолей

PS3	Xbox 360	Wii	PSP	DS
15.05 млн	20.44 млн	31.49 млн	37.70 млн	79.44 млн

PSP потягается с коммуникаторами

На выставке Games Convention компания Sony анонсировала свежую модель PSP. Новинку снабдят улучшенным экраном и встроенным микрофоном. Как сообщил президент европейского отделения Sony Дэвид Ривз, усовершенствования призваны обеспечить портативной консоли репутацию «полноценного коммуникационного устройства», но как именно она потягается с iPhone, не уточнил. В магазинах Старого Света новая PSP появится 15 октября и обойдется всем желающим в 199 евро. С ее выходом вариант Slim & Lite подешевеет до 170 евро. Как говорят в Sony, «на ограниченное время».



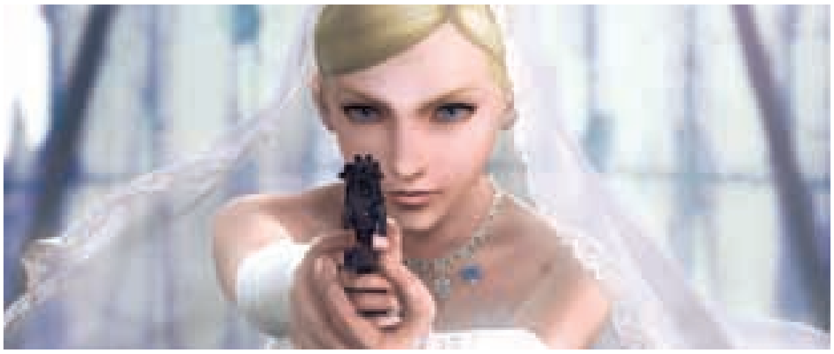
В EA любят теннис!

EA объявила, что собирается запустить линейку теннисных игр для Wii и сейчас над пробным выпуском вовсю трудятся в EA Canada. Он выйдет в 2009 году и станет первым продуктом под маркой EA Sports, который задействует насадку Wii Motion Plus для Wiimote. Соперничать же новинке предстоит с Virtua Tennis от Sega и Top Spin от 2K, если не считать Wii Sports от Nintendo.



Томонобу Итагаки празднует победу?

Президент Tecmo Ёсими Ясуда по «личным причинам» оставил свой пост. Освободившееся кресло займет председатель совета правления Ясухару Какихара. Интересно, вернется ли теперь в Tecmo создатель Dead or Alive и Ninja Gaiden Томонобу Итагаки, который ушел из компании, по его словам, из-за разногласий с теперь уже бывшим президентом, а затем вчинил Ясуде иск за невыполнение обязательств.



Новая Parasite Eve будет шутером

Невеста приходит в пустую церковь, а вслед за ней появляется вооруженный пистолетом убийца. Падает обручальное кольцо, по полу растекается кровь. С такого видеоролика в духе Kill Bill началось наше знакомство с The Third Birthday, над которой трудятся лучшие умы Square Enix, а также третья студия, название которой пока держат в секрете. Как объяснил руководитель проекта Хадзиме Табата, новая «Паразитка» станет «истинным шутером от третьего лица» и не будет походить на Final Fantasy VII Dirge of Cerberus, предыдущую попытку компании создать гибрид шутера и RPG. Сценарий пока не завершен, не проработаны до конца особенности геймплея, но уже известно, что и в сюжете, и в битвах важная роль отводится «овердрайву» (overdrive). Эта способность, по описанию Табаты, позволяет вмешиваться в ход времени, и главная героиня Айя воспользуется ей на всю катушку, чтобы победить неприятелей (здесь их окрестили Twisted). В Square Enix сейчас подумывают о мультиплеере для The Third Birthday, не уточняя, имеется ли в виду онлайновый режим или игра по ad-hoc.

КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Внезапная популярность уже отнюдь не молодой PSP на родине сделала свое дело: третья Parasite Eve не застрянет на мобильниках, и доберется-таки до «нормальных» геймеров. Другой вопрос, насколько «нормальной» будет сама игра – с таким-то приданым? Конечно, чистокровной RPG она никогда и не была, но чтобы шутер, да еще и с PSP-управлением…



Сюрпризы Need For Speed

Не в каждой игре сериала Need for Speed полицейские исправно отрабатывают свой хлеб, ловя раззадорившихся гонщиков, но, как сообщает EA, в Need For Speed Undercover стражи порядка откроют на нарушителей скоростных режимов самую настоящую охоту. По сюжету, герой работает под прикрытием, пытаясь внедриться в международный преступный синдикат. Оригинальный движок с незамысловатым названием Heroic Driving Engine позволит нам улепетывать от патрульных (а при случае и от «братков»), закладывая немыслимые виражи на скорости свыше 290 км/ч. Благо развернуться есть где: пресс-релиз обещает «открытый игровой мир с общей протяженностью дорог около 130 километров». Преследователи будут вести себя на редкость умно и агрессивно, и полученные в гонках повреждения с беспощадной точностью отобразятся на машинах, среди которых, как заведено в Need For Speed, немало лицензированных моделей – например, Audi R8, BMW M6 и Lexus IS-F. Над новинкой трудится канадская студия Black Box. Need for Speed Undercover выйдет в версиях для всех современных платформ, включая Playstation 2, и обоснуется даже на мобильных телефонах. В европейских магазинах она появится 21 ноября.

КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Предыдущая игра сериала, ProStreet, попыталась выскочить за рамки «ярких и простых гоночек», ощутимо заигрывая с более хардкорной аудиторией – теми, кому по душе симуляторы да дрифт-режимы. Увы, снискав уважение части новой аудитории, игра оставила в недоумении старую, что не замедлило сказаться на продажах. По слухам, эксперимент был признан неудачным, и Electronic Arts возвращает Need for Speed на привычные рельсы. Так ли это – узнаем уже в конце ноября.


Акелла
В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми. Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...
Огромный волшебный мир, открытый для исследования
Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX
Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий
Поддержка многопользовательского режима - совместное прохождение и PvP
6 героев со своими преимуществами и недостатками
ACTION-RPG
ACTION ASCARON LINE
РЕКЛАМА
www.akella.com
SACRED 2
FALLEN ANGEL
© 2008 "ASCARON"
СОЮЗ
Настроение!
М.видео
ХИТ ZONA
Акелла

Цифры и факты

8000 йен
отныне сэкономят японцы, покупая Xbox 360 Arcade

130 тыс. копий
Bionic Commando разошлось в первую неделю продаж

1 млн копий
Ninja Gaiden II было раскуплено во всем мире

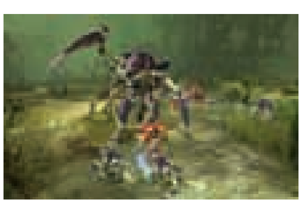
$591 млн
выручили американские издатели на продажах игр в июле

Новая часть Suikoden на DS

Сериал Suikoden пожалует на DS в следующем году. Игра под названием Suikoden Tierkreis (Tierkreis – «зодиак» по-немецки) начнется с того, что 108 храбрецов сойдутся в битве с могущественным противником и лишь четверым удастся выжить. Тем не менее наш герой – обычный деревенский паренек – все равно обзаведется ста восемью союзниками. Одновременно в схватках смогут принять участие всего четверо персонажей, разработчики постараются сделать сами битвы более стремительными, но сильно менять знакомый геймплей не будут.

Объявлена четвертая раса в Dawn of War II

С момента выхода Warhammer 40,000: Dawn of War энтузиасты этой вселенной только и мечтали, чтобы в игре поскорее оказались Тираниды (Tyranids), раса отвратительных членистоногих, неуловимо напоминающих Зергов из StarCraft. Однако представители Relic все отнекивались: дескать, очень сложно смоделировать тварей на имеющемся движке. Ликуйте, любители насекомых, Тираниды появятся во всей красе в Warhammer 40,000: Dawn of War II.



FIFA 09: все, как в жизни.

Согласно EA, в грядущей FIFA 09 появится любопытная штука под названием FIFA Live Season. Она отслеживает реальное состояние живых футболистов и изменяет характеристики их игровых альтер-эго. Проще говоря, если на другом конце земного шара настоящий Дэвид Бекхэм простынет, то как бы вы тщательно ни стучали по кнопкам, его виртуальная копия ка-а-ак чихнет на вратаря – и голевой момент насмарку. Подобная система уже использовалась в NBA Live 09. FIFA Live Season будет доступна в версиях FIFA 09 для PC, PS3 и Xbox 360.

«День победы III» в разработке



Paradox Interactive объявила на прошедшей в августе лейпцигской Games Convention, что уже четыре месяца кипит работа над глобальной стратегией Hearts of Iron III (PC). Третья часть напомнит предыдущие: геймерам предложат управлять государством во время Второй мировой войны. Покорять всех и вся ради победы не потребуется: достаточно выполнить определенные задания (например, продержаться до оговоренного года или занять нужный город). Разработчики уверяют, что на этот раз постараются облегчить бремя правления для обычных пользователей, но анонсированные новшества пока сводятся к улучшениям существующей системы: новые типы войск, провинции, лидеры, дипломатические возможности, более информативные карты. Среди прочего создатели обещают ввести настройки «компетентности» для пехоты, чтобы мы смогли, оценив тип местности и климатические условия, создать наиболее эффективные в сражениях полки. Американцы опробуют новинку уже в сентябре, а для Европы она пока не заявлена.

КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Пожалуй, Paradox совсем не нужно что-то менять в формулах своих глобальных стратегий. Достаточно расширения и уточнения опробованной раз формулы. Кроме того, важно, чтобы заранее заданные исторические сценарии и скрипты не приносились в жертву совсем уж свободному геймплею (чем грешила, например, третья «Европа»).

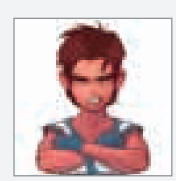


Большой анонс Sony

Не успела PS3 с жестким диском на 80 Гбайт появиться на прилавках, как компания Sony объявила, что 31 октября выпустит в продажу еще одну модель консоли. На этот раз объем ее жесткого диска составит 160 Гбайт. Обратной совместимостью с играми для PS2 и эту версию не наделят, но снабдят неким дополнительным скачиваемым контентом на общую сумму 70 евро. Дэвид Ривз, президент европейского отделения Sony, пообещал, что точный список «содержимого» обнародуют ближе к дате релиза. Стоимость новинки составит 499 евро. Вдобавок Ривз подтвердил, что в ближайшем будущем компания не собирается удешевлять PS3. По его словам, то, насколько востребована приставка, зависит не от ее цены, а от библиотеки доступных игр, и у платформы Sony дела обстоят наилучшим образом. «Мы начали этот год с продаж GT5 Prologue, затем вышли GTA IV и MGS4. Потом подоспеет LittleBigPlanet, а за ней – PES, FIFA и так далее, – пояснил он. – Мы набираем обороты, и, думаю, эти продукты гарантируют нам успех».

Sony также сообщила, что с момента запуска по всему миру разошлось свыше 14 млн PS3, причем из них 5.8 млн приходятся на долю Европы.

КОММЕНТАРИЙ
АРТЕМ ШОРОХОВ



Кто-то уверен, что эти действия Sony – ответ на анонс Microsoft, но это не так. Хотя бы потому, что подобные шаги подготавливаются куда дольше пары недель.



300 фунтов сегодня или иск завтра

Пять игровых компаний – Atari, Codemasters, Reality Pump, Techland и Topware объединились, чтобы бороться с нелегальным распространением своей продукции через Интернет. Для начала они разошлют предупреждения двадцати пяти тысячам пользователей, уличенных в незаконном скачивании: мол, заплатите 300 британских фунтов сейчас же или же мы подадим на вас в суд. Иск сперва вчинят лишь пятистам из тех, кто требование проигнорирует, но у интернет-провайдеров выяснят имена и адреса всех двадцати пяти тысяч. Как сообщает The Times, уже пять тысяч адресов получены.

Питер Мур, ныне возглавляющий EA Sports, заметил, что не готов поддержать такую акцию. «Мне не нравится эта идея – наказывать своих же приверженцев, – заявил он. – Хотя эти люди, несомненно, украли интеллектуальную собственность, я считаю, что есть и более подходящие способы справиться с подобной напастью. Да, мы должны бороться с пиратством, но иначе. Пока я не знаю как – разве что создать такие игры, которые обесценят пиратство». В качестве примера он приводит музыкальную индустрию: «У звукозаписывающих компаний друзей как-то не прибавляется, когда они вчиняют иски потребителям. Лично мне не хотелось бы, чтобы наша индустрия повторила опыт музыкальной».



Одна гитара на всех

Компания Sony заявила, что тесно работает с Konami, Harmonix и Neversoft над тем, чтобы контроллеры всех четырех производителей подходили к музыкальным играм друг друга: например, одни и те же гитары и барабаны хотя бы отчасти функционировали как в Guitar Hero World Tour, так и в Rock Band 2 с Rock Revolution. Впервые о необходимости «межигровой» совместимости периферийных устройств заговорил продюсер Rock Revolution, и, как выяснилось, в Sony его услышали. Правда, обойтись одним набором все равно не удастся. Как заявил руководитель PR-отдела SCEA Майкл Шоррок (Michael Shorrock), «у каждой из этих прекрасных игр – свои замечательные особенности, которые, возможно, с помощью чужих контроллеров опробовать не выйдет, но это наш первый шаг в направлении совместимости. Владельцы PS3 от него, несомненно, только выиграют». Он добавил, что вскоре будут обнародованы подробности насчет взаимозаменяемости периферийных устройств для свежих выпусков Guitar Hero и Rock Band.

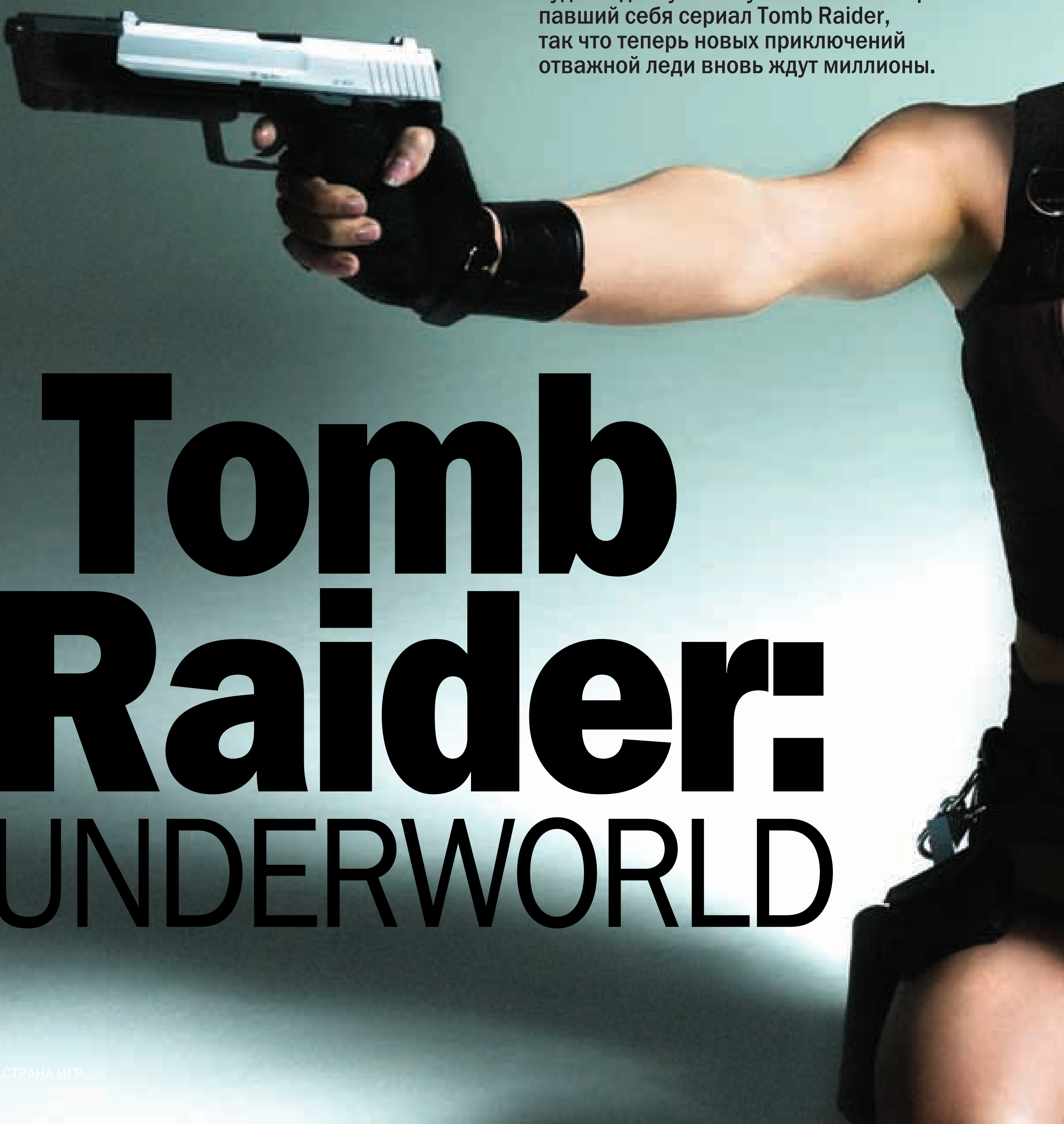
PC
PS2
PS3
XBOX 360
WII
DS

ЭТО ИНТЕРЕСНО

КРИЗИС БАЛЬЗАКОВСКОГО ВОЗРАСТА В оригинальной истории от Core Designs у мисс Крофт была официальная дата рождения – 14 февраля 1968 года. Таким образом, игроки познакомились с Ларой, когда той было 28. Но время летит, а девушка, кажется, совершенно не собирается стареть. Когда сериалом занялась Crystal Dynamics, с официального сайта Tomb Raider информация о возрасте Лары пропала. Оно и неудивительно – мало кто обрадовался бы, узнав, что красотка на самом деле разменяла пятый десяток.

ХИТ?!

Два с половиной года назад имя Лары Крофт, подзабытое к началу «царствования» консолей прошлого поколения, снова оказалось у всех на устах. Умельцы из Crystal Dynamics чудом вдохнули новую жизнь в исчерпавший себя сериал Tomb Raider, так что теперь новых приключений отважной леди вновь ждут миллионы.



Tomb Raider: UNDERWORLD



КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Первый «по-настоящему некстгенный» Tomb Raider не совершит революции, как это было с Legend, но вполне может стать одним из главных хитов этой осени.

ЧЕГО ЖДЕМ? Динамичного геймплея. Обширных и красочных уровней. Большей свободы действий, чем когда-либо прежде.

ЧЕГО БОИМСЯ? Гораздо меньшего акцента на персонажах, чем ранее. Того, что игра действительно не будет прямым сиквелом Legend.

ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

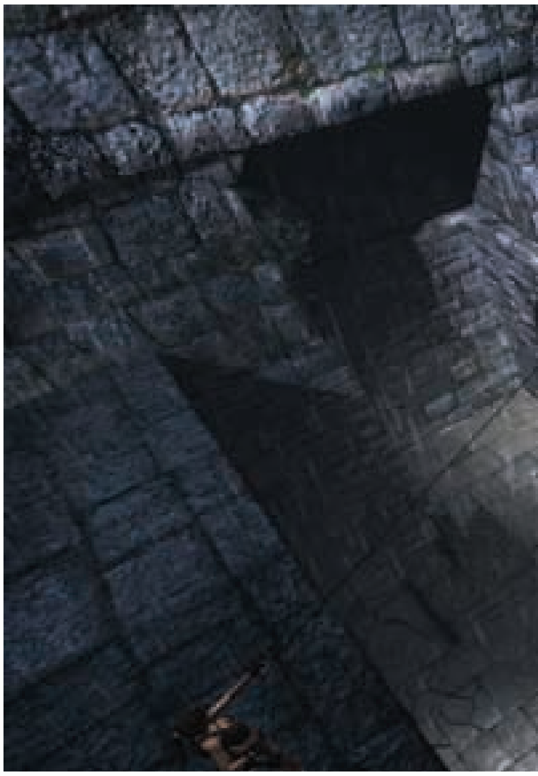
Платформа:
PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, DS
Жанр:
action-adventure.modern
Зарубежный издатель:
Eidos
Российский дистрибьютор:
«Новый диск» (PC), «Софт Клаб» (консоли)
Разработчик:
Crystal Dynamics (PC, PS3, X360), Buzz Monkey Software (PS2, Wii), Santa Cruz Games (DS)
Количество игроков:
1
Дата выхода:
21 ноября 2008 года (Европа)
Онлайн:
http://www.tombraider.com
Страна происхождения:
США

Мы навестили Eidos в Лейпциге, чтобы лично проверить, насколько впечатляющей окажется следующая глава в истории мисс Крофт. И не были разочарованы. С точки зрения графики Tomb Raider Underworld не уступает современным AAA-проектам. По словам разработчиков, специально для этого выпуска они написали движок, заточенный под возможности нового поколения консолей (хотя игра выходит также и на Wii с PS2, разработкой «младших» версией занимается не Crystal Dynamics). Движения Лары плавны как никогда (подробности читайте во врезке), и освещение смоделировано довольно любопытно: современные технологии сочетаются с с уже хорошо себя зарекомендовавшими.

Как заведено в сериале Tomb Raider, отважная исследовательница руин Лара Крофт колесит по всему земному шару в поисках таинственных артефактов. Она посетит и северные края, и мексиканские джунгли, сразится с многочисленными тиграми в Таиланде и гигантским спрутом в Средиземном море. Да, немало времени Лара проведет под водой, но бояться не стоит – плавает она заправски.

Мир «запоминает» прекрасную искательницу приключений. Следы, трупы поверженных врагов, разрушенные элементы декораций – ничто не исчезает при переходе в следующую комнату. Впрочем, окружающая среда тоже оставит на героине свою метку – теперь Лара не выйдет чистенькой из любых испытаний. Ползая по всевозможным руинам, где много лет не ступала нога человека, она непременно испачкается, а смыть с себя грязь сможет, например, под дождем или в ближайших водоемах. И, поскольку все сценки в игре будут сделаны на движке,





Вверху: Подбираем шест, вставляем в подходящее отверстие в колонне – вуаля! Теперь на нем и раскачиваться можно, и в качестве платформы шест сгодится.

Внизу: Первые же головоломки Лара отыщет под водой. Как хорошо, что риска захлебнуться при их решении больше нет!

мы можем смеха ради привести к важным сюжетным моментам с ног до головы измазанную в глине героиню.

Наша старая знакомая не забыла ни единого трюка из Legend или Anniversary: список ее способностей лишь пополнился. Создавая Underworld, разработчики руководствовались принципом «Что бы могла сделать Лара?». То есть, они прежде всего добивались полной интуитивности управления и старались обеспечить максимальную интерактивность игрового мира. Пробираясь сквозь густую листву, барышня автоматически расчищает себе дорогу. Одной рукой или двумя – зависит от того, держит она что-либо или нет. Разделение рук позволило также реализовать и стрельбу из висячего положения, и одновременные нападения на две цели. В схватках с врагами вечно юная исследовательница дерется ногами не реже, чем пользуется оружием! Зацепляться крюком за выступы теперь можно и в прыжке. Если же героиня стоит на земле, крюк также пригодится для взаимодействия с разными объектами вроде дверей или стен. Заодно Лара научилась брать в руку увесистые предметы, которые не помещаются у нее в рюкзачке.

Расширился и арсенал боевитой аристократки. Липучие гранаты можно прицеплять как на врагов (и бежать, бежать со всех ног!), так и на декорации. Специально для фанатов, обеспокоенных тем, как Лара постоянно, без оглядки на Красную Книгу, истребляет попадающихся ей на глаза представителей местной фауны, в Underworld предусмотрена возможность усыплять зверушек с помощью транквилизаторов. Людей, впрочем, тоже.

Никуда не исчезли традиционные пистолеты, Узи и дробовик. Вернулось гарпунное ружье, максимально эффективное на подводных уровнях. Все прочее вооружение героини станет в воде гораздо менее полезным, хоть и применимым – да, мы можем расправляться с акулами, клея на них «липучки».

Самое же, пожалуй, неожиданное нововведение заключается в том, что Ларе выдадут фотоаппарат. «Расхитительница» умеет нажимать на кнопку спуска, более того, знает, как включить таймер, чтобы самой попасть в кадр. К несчастью, повторения Beyond Good & Evil ждать не приходится: разработчики решили не интегрировать фотографирование в игровой процесс, превратив его в дополнительное



Buzz Monkey Software, ответственная за PS2 и Wii-версии Tomb Raider Underworld, была создана выходцами из известной в узких кругах компании Dynamix, сделавшей Red Baron, The Incredible Machine и Tribes. Сама же Buzz Monkey Software долгое время сотрудничала с другими студиями – например, помогла Insomniac с онлайн-режимами Ratchet and Clank: Up Your Arsenal и Ratchet: Deadlocked. Также она портировала Tomb Raider: Legend на PSP, работала вместе с Crystal Dynamics над TR: Anniversary для PS2 и PSP, а затем самостоятельно создала версии игры для Xbox 360 и Wii. Зато разработчик DS-версии Underworld столь же хорошим послужным списком похвастаться не может. На счету Santa Cruz Games – разве что DS-версии Superman Returns да Godzilla Unleashed: Double Smash. И та, и другая имеют средний балл по Metacritic.com ниже 30 из 100. Интересно, неужели портативная версия Underworld окажется еще хуже того, что мы видели на DS в Legend?



Underworld – первая игра сериала, при создании которой использовался motion capture. Моделью, чьи движения оцифровывались для Лары, стала олимпийская гимнастка Хайди Манимейкер. У нее обширный послужной список: воочию убедиться в мастерстве спортсменки мы могли, созерцая трюки в таких фильмах, как «Миссия невыполнима 3», «Мистер и миссис Смит», «Ван Хельсинг» и «Хэнкок»; также она сыграла роль Лары в трейлере Tomb Raider: Anniversary. Посмотреть на потрясающую пластику Хайди можно в Интернете по адресу http://www.youtube.com/watch?v=cMuIPcOTvrs







Вверху слева: Летучие мыши – начальные враги из первой части Tomb Raider – будут мешать Ларе и в Underworld. Отбиваться от них теперь можно, не отвлекаясь от скалолазания!

Вверху справа: Большая белая акула против Лары с гарпуном. Прямо как в Tomb Raider 2!

Слева: С помощью крюка придется решать множество разных головоломок, основанных на физике.

увеселение для геймеров. Снимки разрешат отправлять друзьям через Xbox Live/PSN, чтобы посоветоваться, как преодолеть изображенные на них препятствия или поделиться способами добычи секретов (которых, как и во всех TR, тут будет уйма). Таким образом, приснопамятный онлайново-социальный аспект, о вреде которого Константин Говорун недавно рассуждал в аналитическом материале о выставке E3, пробрался и в сериал Tomb Raider, всегда славившийся именно одиночным режимом. К счастью, ничего не испортив. Пока что.

Список гаджетов Лары пополнится не одной только фотокамерой – поставив игру на паузу, мы сможем посмотреть на трехмерную карту окрестностей. Работает она на манер гидролокатора: устройство посылает сигналы, отражающиеся от стен, но затухающие через пару десятков метров. Полезно для обнаружения близлежащих потайных комнат, не находите?

Наконец, раз уж новинка озаглавлена Underworld, значительное время красотка проведет вдали от солнечных лучей. В подземельях ей пригодится фонарик, который активируется простым нажатием «влево» на крестовине. Для подводных уровней у нее тоже припасено соответствующее снаряжение – больше беспокоиться о постоянно иссякающих запасах воздуха нам не придется.

Знакомые по предыдущим частям QTE в Underworld не вернутся – их заменят так называемые «адреналиновые моменты». В определенных ситуациях, когда Ларе будет угрожать опасность, ход времени замедлится, чтобы дать нам возможность спасти героиню, используя стандартное игровое управление. Так что невероятные кульбиты в видеороликах отменяются. В сценках мисс Крофт продемонстрирует только те навыки, которые доступны ей в «полевых» условиях.



Когда Tomb Raider занялась Crystal Dynamics, команда решила не только отбросить старые каноны геймплея, но и переписать с нуля всю историю Лары Крофт. Согласно оригинальной биографии, девушка до 21 года воспитывалась как настоящая английская леди и даже была помолвлена с каким-то богатым лордом, но круто изменилась после того, как ее самолет потерпел крушение в Гималаях. Проведя две недели в борьбе за выживание, Лара поняла, что высший свет для нее слишком душен и ей больше подходят путешествия и одиночество. Родители отреклись от непокорной дочери, и юной любительнице приключений пришлось зарабатывать на экспедиции статьями и книгами. Согласно новой истории, начавшейся с Legend, лорд Ричард Крофт, отец Лары, сам являлся известным археологом. Роковой инцидент в Гималаях произошел с героиней в девять лет – более того, катастрофа унесла жизнь ее матери. Когда девочке было пятнадцать, ее отец без вести пропал в Камбодже – что позволило девушке по достижении совершеннолетия унаследовать значительное богатство семьи Крофт. Расследование обстоятельств гибели родителей занимает значительную часть сюжета Tomb Raider: Legend, и мы имеем все основания ожидать от Underworld ответов на поставленные в приквеле вопросы.

Вверху: Лара сама автоматически хватается за кромки. «Постоянно держать кнопку захвата было не так уж и весело», – говорят разработчики.

Внизу: По традиции, редкие животные, едва завидев Лару, испытывают суицидальные порывы.

Legend разделила фанатов на два лагеря: первые были рады новому, более динамичному геймплею, а вторые предпочитали классическое для Tomb Raider неторопливое исследование уровней и большую самостоятельность «расхитительницы гробниц». Crystal Dynamics, очевидно, решили прислушаться к голосу недовольных подсказками – постоянной болтовни с напарниками в Underworld не будет. Скучающей госпоже Крофт придется развлекаться разговорами с самой собой. Мы надеемся на достаточное количество монологов: все-таки, как ни крути, Зип и Алистер в разговорах с Ларой помогали ей раскрыться как персонажу. А это, в свою очередь, позволяло игроку привязаться к героине. Надеемся, Crystal Dynamics найдут хорошую замену диалогам.

Избавившись от помощников Лары, разработчики, тем не менее, не перекрыли нам доступ к дополнительной информации. По нажатию кнопки («Y» в X360-версии) барышня сама подскажет, что необходимо предпринять для преодоления того или иного этапа. Что, но не как. А вот каким образом мы добьемся желанного результата – уже вопрос нашей смекалки.

Тут стоит также упомянуть, что Crystal Dynamics стараются сделать Underworld как можно более нелинейной. Нет, не в том смысле, что пойдя по одному пути, мы тем самым пропустим другой. Конечная цель все равно всегда неизменна, но для достижения ее нужно решить несколько мелких головоломок, и в каком порядке за них браться – уже решать игроку. Иными словами, обширные уровни не снабжены заранее предусмотренными маршрутами прохождения.

Более чем заметно и стремление Eidos расширить аудиторию Underworld. Крови в игре не предвидится (в отличие от проектов Crystal Dynamics), три уровня сложности на выбор гарантируют, что и новички не растеряются, и ветераны Tomb Raider останутся довольны. И не стоит забывать про дату релиза – конец ноября, прямо перед днем Благодарения. Интересно, побьет ли Underworld рекорд по продажам, который поставила в свое время Legend?

Прохождение, по словам разработчиков, займет больше времени, чем в случае с Legend, и меньше, чем в Anniversary – то есть, 12-13 часов. В версии для PS3 трофеев не предвидится, но на X360 награды будут щедро раздаваться за применение новых возможностей Лары. Мы сделали фотоснимок и получили заветные десять очков.

На закрытом показе мы попробовали и подводное плавание, и платформенные прыжки по руинам тайского храма, и типичную для Tomb Raider головоломку в подземелье – и наши впечатления исключительно положительные. В Underworld ощущается развитие, можно даже сказать эволюция того, что сделало Legend хитом.

А еще мы оказались первыми в мире (не считая, конечно, самих разработчиков), кому довелось пройти вступительный уровень игры – горящий особняк Лары. Любопытно, не правда ли – в трейлере она сама взрывает здание… и сразу возвращается в него. Что-то тут не так! Сам этап достаточно короткий, даром что служит тренировочной площадкой для разбирающихся в управлении игроков, и заканчивается неожиданно: Зип, давний соратник героини, будучи в здравом уме и твердой памяти, пытается ее убить. Теперь понятно, почему мы не дождемся от него подсказок в путешествиях!

И, раз уж речь зашла о сюжете, нельзя не высказать предположения, что Crystal Dynamics в Underworld свяжут сюжетные линии Legend и Anniversary. Внимательные игроки уже заметили эмблему Natla Industries на некоторых ящиках в Legend. В последних кадрах трейлера Underworld Лара обнаруживает криокамеру – и поражается ее содержимому. «Я очень рада видеть тебя снова, Лара», – говорит женский голос. Кому же быть обладательницей этого голоса, как не Натле? Бессмертная королева Атлантиды имеет все шансы оказаться тем самым богом, для убийства которого Ларе нужен молот Тора!



И если наши предположения оправдаются, это будет значить, что Anniversary – не просто ода первой части Tomb Raider, но и полноценная глава в новой, целостной истории Лары Крофт. Мы очень надеемся на то, что Crystal Dynamics создадут увлекательную сюжетную линию длиной в несколько игр, а не пойдут по стопам Core Design, посвящавшей ранние части TR никак не связанным между собой вылазкам Лары за артефактами. Хотя представлявший нам свежий выпуск продюсер Адам Филипс заявил, что Underworld – вовсе не прямой сиквел к Legend. Мы позволим себе возмутиться: «Нет, Адам. Так нельзя. Фанаты не простят»



Интервью: Эллисон Кэрролл

Также нам довелось перекинуться парой слов с Эллисон Кэрролл, новым лицом Лары Крофт. Эллисон всего 23 года, до получения роли Лары она работала на ресепшне в гольф-клубе, а еще у нее премилый британский акцент.

? Сложно было получить эту роль?
На роль Лары претендовали сотни девушек, и они были талантливы – альпинистки, знатоки боевых искусств… А я была гимнасткой. Я пришла на прослушивание и показала все мои трюки, сальто, прыжки, и потом меня позвали еще раз, и я еще раз продемонстрировала, на что способна, и получила работу.

? Сложно ли это – быть Ларой Крофт?
О, это настоящее приключение. И огромная ответственность, но я определенно готова к этому испытанию. Ведь я – тренированная гимнастка, я могу делать все то, что моя героиня делает в игре. Я путешествую по миру, выступаю в роли Лары, воплощаю ее образ в жизни.

? Какой вы видите Лару Крофт?
Лара – уверенная, независимая, сильная и очень атлетичная. Все женщины хотят быть как она, все мужчины мечтают познакомиться с ней. Она, определенно, икона игровой индустрии.

? Хотите что-нибудь сказать фанатам?
Если вы будете усердно тренироваться и получать как можно больше знаний, то обязательно добьетесь всего, чего захотите! **СИ**

7 самых примечательных игр Games Convention

1. Bioshock
2. Call of Duty: World at War
3. Diablo III
4. Fallout 3
5. Far Cry 2
6. Sim City Creator
7. Madworld


ТЕКСТ
Марина Петрашко


ТЕКСТ
Сергей Цилюрик


ТЕКСТ
Александр Каныгин





Выставка Games Convention проходила в Лейпциге с 20 по 24 августа. Традиционно балом здесь правят европейские издатели и показывают в первую очередь те проекты, которые выйдут уже осенью – в октябре и ноябре. В этом году случилось так, что Games Convention и американскую E3 разделил всего месяц. Многие компании привезли в Германию те же демоверсии, что показывали в июле, но нашим корреспондентам удалось и свежие сведения раздобыть, пообщавшись с разработчиками, и ранее не виданные уровни знаковых проектов посмотреть. О рандеву с миром Tomb Raider Underworld вы прочтете на соседних страницах; здесь же мы расскажем вам о семи других примечательных играх GC.

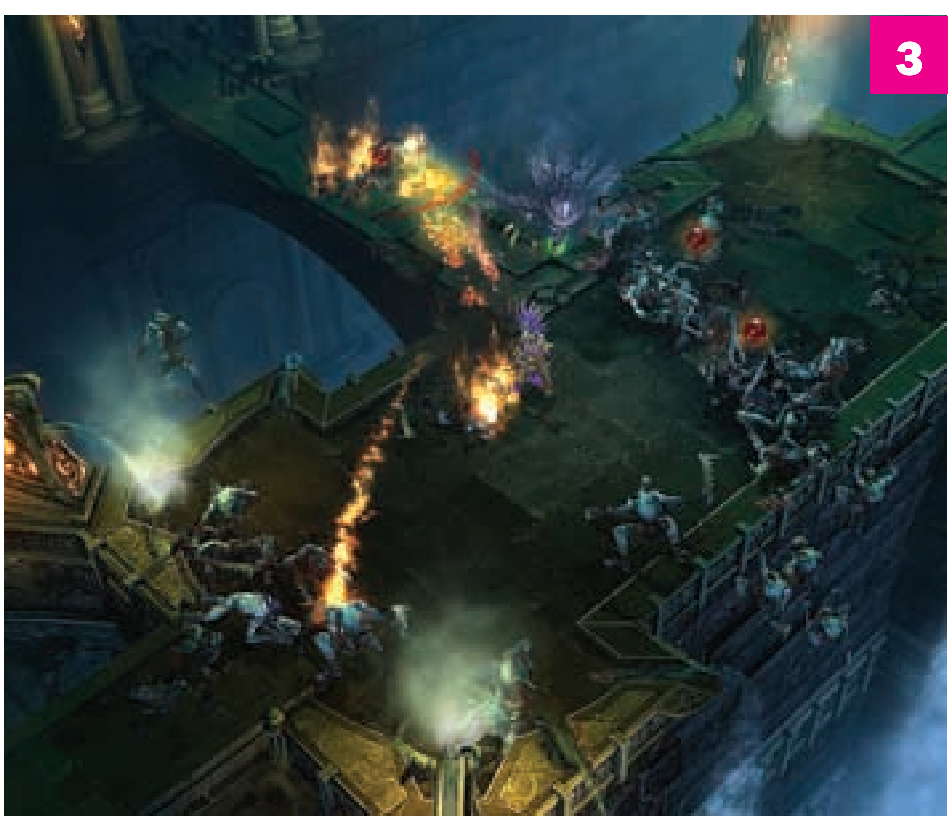

2


6


4


1


7


3


5

1





Bioshock

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3
Разработчик:
2K Marin, 2K Boston, 2K Australia, Digital Extremes
Издатель:
Take-Two
Дата выхода:
24 октября 2008 года

Звездой презентации Bioshock для PS3 стал великий и ужасный «загружаемый контент». В довесок к основной истории, которую обещают перенести на консоль без изменений, мы получим серию отдельных уровней, не объединенных общим сюжетом и не связанных с биографией главгероя. Вам, возможно, интересно, чем таким могут зацепить «бессодержательные» мини-уровни? Отвечаем: разработчики намерены создавать не просто какие-то тупиковые закоулки акваграда, а строить в изолированных уголках мегаполиса пространственные головоломки. Правда, их амбициозные планы несколько портит то, что они собираются пользоваться прежними средствами – как в смысле геймплея, так и дизайна. Скажем, на выставке журналистам демонстрировали уровень, в котором нужно было снять Little Sister с обесточенной карусели, собирая для управляющей ей цепи электричество так, словно оно, как вода, обладает неким объемом и его можно переносить буквально «в горсти». Это еще выглядело правдоподобно, пока у героя был соответствующий плазмид, но тут задачу специально усложнили, и заветное «улучшение» отняли. В какой-то момент мы находим другой плазмид, дающий электрический разряд при нанесении физического урона, – и в пустынные коридоры с громкими воплями телепортируется стадо несчастных обитателей Восторга. Но то, что логично с точки зрения «головоломной» части уровня, разрушает антураж и лишает мир правдоподобия. Интересно, доживет ли этот пробный пазл до релиза и как разработчики справятся с неестественностью внезапного появления монстров?



Call of Duty: World at War

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3, PC, Wii, PS2, DS
Разработчик:
Treyarch
Издатель:
Activision Blizzard
Дата выхода:
не объявлена

Пятая часть знаменитой Call of Duty – игра-загадка. Спросите у разработчиков, зачем они вернулись к тематике Второй мировой, и они, потупив взор, начнут рассказывать о возвращении к истокам, «брутальной военной правде», огнеметах и рейтинге «18+» – Call of Duty в первый раз его получила. За что? Непонятно. «Суровые военные будни» – не более чем еще один рекламный слоган проекта. Бежим, стреляем, рядом те же действия выполняют AI-однополчане. Подорвавшиеся на мине враги падают на землю ragdoll-куклами. О крови, расчлененке и прочих фронтовых мерзостях речи не идет. В чем отличие от предыдущих игр сериала – не скажет никто. Правда, впервые в игре появились настоящие густые джунгли, в которых так успешно прячутся японские диверсанты и которые так удобно прожаривать с помощью огнемета. Продюсеры рассказывают о нем и о реализации в игре пламени при каждом удобном случае. Дескать, смотрите, как горят деревья и трава, как классно выжигать укрепленные пулеметные гнезда, пустив струю огня в амбразуру. Увы, все это совсем не похоже на живое пламя Far Cry 2, а взрывы никак не изменяют геометрию строений. Зато нам приготовили совершенно необыкновенную миссию в горящем лесу.
Враги нешуточно поумнели. Японский снайпер предпочитает лишь ранить одного из наших и подождать медика. Подоспевшая ходячая аптечка тут же получает пулю в голову, вторая достается подстреленному пехотинцу.
Нас ожидают две кампании: за американцев и наших. К слову, для озвучки одного из русских персонажей привлекли Гари Олдмена (Gary Oldman). Событийную ветку можно пройти в компании друга или друзей: игра предусматривает кооперативный режим для двух (сплитскрин на консолях) или четырех человек (по сети). Некоторые миссии за наших соотечественников, между прочим, пройдут в Берлине. Говорят, даже флаг над Рейхстагом дадут поднять.

Вверху справа: Чем обусловлен рейтинг Mature для Call of Duty: World at War, пока сказать сложно.

Внизу: Джунгли с пальмами в игре появятся впервые.

2



ПОДОСПЕВШАЯ ХОДЯЧАЯ АПТЕЧКА ТУТ ЖЕ ПОЛУЧАЕТ ПУЛЮ В ГОЛОВУ, ВТОРАЯ ДОСТАЕТСЯ ПОДСТРЕЛЕННОМУ ПЕХОТИНЦУ.

Справа: Разработчики не собираются снабжать монстров слишком уж продвинутым AI.



Diablo III

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Разработчик:
Blizzard
Издатель:
Blizzard
Дата выхода:
не объявлена

Фанаты вопрошают: «Как вы, ребята, собираетесь вернуть Диабло, мы же убили его?!» «А почему вы так уверены, что способны перехитрить самого Повелителя Ужаса? Или что этот Ужас вообще можно уничтожить? – отвечает Джей Уилсон, главный дизайнер Diablo III. – Если мы и возвратим каких-нибудь противников из предыдущих частей сериала, то непременно обоснуем их появление».

Пообщавшись с Джеем, мы выяснили несколько любопытных подробностей о грядущем хите (а в том, что нас ждет хит, не сомневаемся). Так, в Diablo III будет внедрена система чекпойнтов. То есть, когда игрок достигнет определенной точки, его проинформируют, что он взял чекпойнт. В будущем ему удастся в любое время вернуться на это место. Дело в том, что разработчики собираются изменить схему работы порталов – очень уж они устали от дешевой тактики постоянных побегов в безопасные города, которая была столь популярна в Diablo II. Чекпойнтов же, на счастье геймеров, предусмотрят немало.

Также изменится подход к здоровью героя. Раньше наш подопечный был, по сути, бессмертен – таскал полный рюкзак медикаментов и маны, а заодно мог в любой момент воспользоваться порталом в город, где разрешалось сколько угодно раз пополнять запасы лекарств. И поэтому, отмечает Джей, у дизайнера не было иных способов повышать сложность прохождения, кроме как наращивая мощь врагов. «Если вы играли в Diablo II на высоком уровне сложности, то, наверное, замечали, что случалось так: легко-легко-легко-я мертв», – шутит Джей. В итоге была выбрана такая система, которая гарантировала, что герой не сможет залечивать раны слишком быстро. Снадобья из расходного материала превратились в редкие ценные вещи, которые стоит беречь на крайний случай. Здоровье же преимущественно восполняется за счет орбов, вываливающихся из врагов с вероятностью 25-30%. И отныне очень важно, где находится ваш персонаж относительно этих самых орбов. Что делать, если путь к заветным «лечилкам» преграждают другие монстры? Враги, к слову, тоже преобразятся – теперь они будут брать не мощью, а особыми навыками. Впрочем, не стоит рассчитывать на необычайно продвинутый AI. Как отметил Джей, он не слишком помогает монстрам, когда их – толпы. «Мы стараемся создавать простых противников, которые хорошо друг с другом сочетаются».

Также Blizzard активно работает над новой версией Battle.net специально для StarCraft 2 и Diablo III. Официальный анонс с подробностями нам пообещали в скором будущем.



Справа внизу: Враги отныне будут брать не мощью, а особыми навыками.



3


Зажги лето по-новому!
Pringles
BBQ STEAK
новинка
Оторвись со вкусом Pringles!
Реклама

4





Fallout 3

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360, PC
Разработчик:
Bethesda
Издатель:
Bethesda
Дата выхода:
31 октября 2008 года

Передовым разведотрядам «СИ» удалось прокрасться в хорошо охраняемую выставочную будку в бизнес-части экспозиции, где под неусыпным контролем продюсеров и под охраной booth babes избранным показывали новый билд Fallout 3. Доступны были версии для PC и Xbox 360, нам досталась на растерзание консольная. Отведенные на знакомство полчаса пролетели как одна минута. Авторы взяли с нас страшную клятву, что читатель ничего не узнает о сюжете, поэтому поговорим об остальном. Мы управляли героем, который только что получил уровень за «выход из убежища». Ему традиционно предстояло прокачать навыки и выбрать перк. Нас заинтересовала и озадачила новая способность: Lady Killer. Как выяснилось, она позволяет нанести повышенный урон представительницам прекрасного пола в бою. В мирной жизни способность обещала новые ветки диалогов с дамами. Но проверить это мы не успели – первая же встреченная женщина оказалась бандиткой, разбираться с которой пришлось силовыми методами. Еще один важный аспект: многие до сих пор задаются вопросом, Oblivion перед нами или не Oblivion? Отвечаем: и да, и нет. В самом деле, какое-то неуловимое сходство в визуальном стиле есть. Так есть нечто общее в полотнах одного художника на взгляд искусствоведа. Но когда мы попытались взять с полки в чужом доме какую-то вещь, вместо появления вездесущего стражника (Stop right there, criminal scum!), нас ожидало ухудшение кармы героя. О прочих мелких и не очень «цепляющих» интересностях можно было бы рассказывать долго и со вкусом (герой теперь носит с собой не наркотики, а водку!) – жаль, журнал не вместит и десятой доли наших впечатлений.



5

Far Cry 2

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3, PC
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Издатель:
Ubisoft
Дата выхода:
24 октября 2008 года

На презентации Far Cry 2 нам в очередной раз показали, насколько красивой будет новинка, и снова доказали важность напарников в ней. Раз за разом креативный директор Клинт Хокинг загонял героя в смертельно опасные ситуации. Но снова и снова верный друг выносил его из-под огня на своих плечах. Журналисты при этом имели возможность насладиться довольно диковинным видом, не получившим большого распространения в играх, но который мог наблюдать всякий, кого добрые приятели когда-либо доводили до дому после изрядной... скажем так, вечеринки. Половину обзора перекрывали тесно сплетенные руки, и суровое лицо напарника маячило где-то у правого плеча. Но больше всего удивил и обрадовал редактор, с чьей помощью геймеры смогут создавать карты. Он позволяет за считанные минуты превратить ровный бурый прямоугольник в любой ландшафт. Пожалуй, ни в какой современной игре, завязанной на терраформинг или снабженной встроенным редактором, нельзя так просто парой щелчков мыши сделать из саванны джунгли, прорыть русло реки или добавить неожиданных деталей. Разработчики собираются позволить «строителям» размещать объекты на карте как угодно. Дом, например, можно повернуть вверх дном. Создатели надеются, что это подстегнет фантазию творцов самых необычных мультиплеерных карт.

Внизу: Far Cry 2 снабдят весьма удобным редактором уровней.



РАЗРАБОТЧИКИ СОБИРАЮТСЯ ПОЗВОЛИТЬ «СТРОИТЕЛЯМ» РАЗМЕЩАТЬ ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ КАК УГОДНО.


КОМПЬЮТЕР НАЧИНАЕТСЯ С INTEL®.
на правах рекламы
iRU Brava Home 126W на базе суперсовременного четырехъядерного процессора Intel® Core™2 Quad – бескомпромиссное решение для требовательных потребителей! Новый четырехъядерный процессор Intel® Core™2 Quad обеспечивает высочайшую производительность ПК при работе с ресурсоемкими приложениями, создании цифрового контента и компьютерными играми. iRU Brava Home 126W изменит Ваше представление о работе на компьютере.
С 2007 года на компьютерах iRU тренируются чемпионы мира по компьютерным играм (дисциплины Counter Strike и Need for Speed) – команда Virtus.pro.
iRU Brava Home 126W
процессор Intel ® Core™ 2 Quad Q9300 с частотой 2,5GHZ
видеокарта NVIDIA GeForce 9600 GT с 512Mb памяти
мультиформатный DVD привод
встроенный кардридер
гарантия 3 года
Спрашивайте компьютеры iRU в магазинах «ПОЗИТРОНИКА»
www.positronica.ru
Официальный дистрибьютор ПК iRU— компания MERLION, www.merlion.ru
Intel, логотип Intel, Intel Core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран.
ГАРАНТИЯ 3 ГОДА
Цена – 27599 рублей
iRU®
www.iru.ru
intel
Core™2
Quad
inside™
Четыре ядра.
Вне конкуренции.





Sim City Creator

6

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii, DS
Разработчик:
Electronic Arts
Издатель:
Electronic Arts
Дата выхода:
26 ноября 2008 года

До выхода SimCity Creator на Wii и DS осталось всего ничего – самое время показать игру публике! Нам довелось увидеть в действии версию для Wii, которая, по словам самих разработчиков, создавалась на движке SimCity 3000.
Любой игравший в SimCity знает, что главное в ней – создать баланс между жилой, коммерческой и индустриальной зонами города, а также обеспечить горожан всем необходимым – дорогами, электричеством, водой, охраной. С пультом Wii заниматься градостроительством куда удобнее, чем с джойпадом. В игру вернулись советчики, в этот раз выглядящие как персонажи MySims. Новинкой, впрочем, стали помощники, которым вы можете доверить целые районы, – они с толком распорядятся бюджетом и присмотрят за вверенной территорией, в то время как вы займетесь более важными делами.
За успехи в работе на благо процветания города вам откроются специальные «геройские» здания, влияющие на внешний облик прилегающих домов. Скажем, построив Эйфелеву башню, вы заметите, как близлежащие кварталы преобразятся, приобретя европейский стиль. Таким образом вы сделаете свой город по-настоящему разнообразным.
И, пожалуй, самым милым моментом был осмотр построенного мегаполиса с самолета. Когда отсутствуют привычные рамки редактора, а собственноручно созданные районы расстилаются внизу, чувствуешь, что город становится несравненно роднее и ближе. Настолько, что хочется дать улицам названия.



Madworld

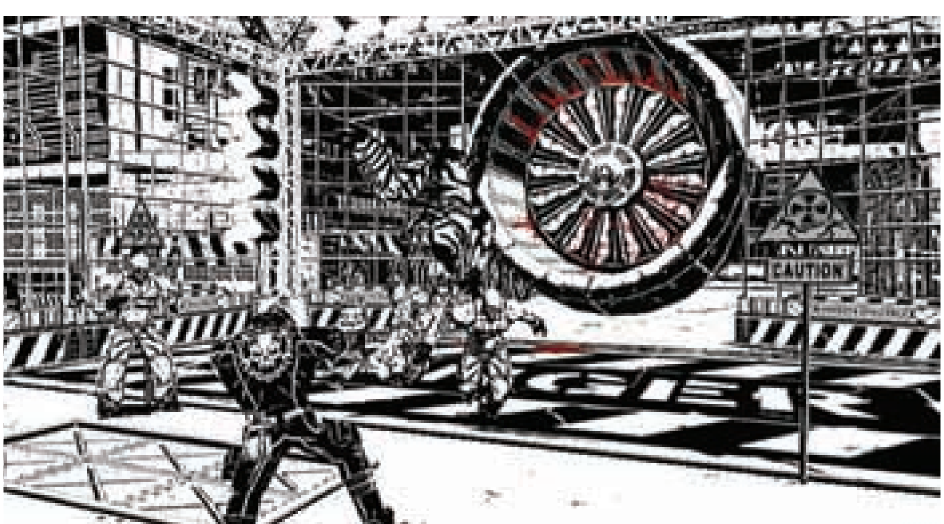
7

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Разработчик:
Platinum Games
Издатель:
Sega
Дата выхода:
не объявлена

В Лейпциге была показана та самая игра от Sega, которую немцы никогда не найдут на прилавках игровых магазинов. «Если бы мы убрали из игры жестокость, Джек бы просто ходил и смотрел вокруг», – пожали плечами издатели.
Речь, конечно, идет о MadWorld, детище Ацуси Инабы, которое он сам демонстрировал на GC 08. За то недолгое время, что прошло с показа новинки на E3, список приемов главного героя Джека изрядно пополнился. На наших глазах он захватывал врагов и подносил их к огромным циркулярным пилам, сталкивал бедолаг в пропасти, а также обездвиживал с помощью шин. Недруги, кстати, тоже не плошали, и, когда шина очутилась уже на Джеке, Инабе пришлось усиленно поработать контроллерами. Он также показал нам и новую мини-игру, цель которой – запихнуть под утыканный кольями пресс максимальное число жертв. Уже через минуту бурной деятельности под прессом образовался небольшой красный бассейн. Ультражестокость лежит в самой основе проекта – правда, как особо подчеркнул автор, она нарочито нереалистичная, гротескная и зачастую с налетом черного юмора.
Вообще, чем больше мы смотрели, тем больше убеждались, что на Wii есть только одна похожая на MadWorld игра. Да, та самая, где cel-shading удачно прикрыл графические недочеты, где нунчаком и пультом надо исполнять приемы из реслинга, где жестокости непочатый край…
«Инаба-сан, а вы играли в No More Heroes?» – спросили мы. «Да, Суда-сан – мой хороший друг, он мне присылает все свои новинки». – «И как, понравилось?» – «Конечно, все творения Суды-сана великолепны». **СИ**

Внизу: Насилие в Madworld нарочито гротескно. Да и черного юмора предостаточно.



ЭТО ИНТЕРЕСНО

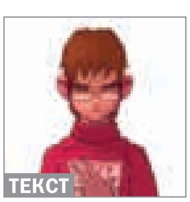
ИСТОРИЯ ВОПРОСА Питер Молине присоединился к игровой индустрии в 1987 году, когда основал Bullfrog Productions. Компания оставалась независимой до 1995 года, а затем была продана Electronic Arts. Питер стал вице-президентом EA, но работа в крупной компании пришлась ему не по душе. В 1997 году Молине покинул EA и открыл Lionhead Studios. Студия выпустила Black & White, Fable и The Movies, а в позапрошлом году стала собственностью Microsoft. Теперь Lionhead является автономной частью Microsoft Game Studios.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Fable

Первая часть Fable вышла настолько же удивительной, насколько и странной. Странной – потому, что уже в 2004 году ее было не с чем сравнивать.





ТЕКСТ
Игорь Сонин

Fable объединила в себе достижения консольных, компьютерных и массивно-многопользовательских ролевых игр, вдобавок ко всему обосновалась исключительно на Xbox и оказалась чуть ли не единственной приличной RPG на консоли. Год спустя ее переиздали под названием Fable: The Lost Chapters, на этот раз для Xbox и PC, и теперь уже владельцы персональных компьютеров смогли оценить эту гремучую смесь. Fable подкупала непохожестью. Во-первых, в RPG до тех пор почти не сочетали вид от третьего лица и «прямое» управление героем во время драки. Во-вторых, динамическое и постоянное развитие нашего подопечного было смелой и свежей идеей: все начинали игру за одного и того же сорванца, а в двери к последнему злодею стучался каждый раз новый персонаж, не похожий на собратьев ни внешне, ни внутренне. В-третьих, удивили возможности повседневной жизни: герой шутил, ругался, предлагал дружбу, флиртовал, дурачился, танцевал и даже мог завести семью. Живой, изменчивый мир Fable производил на геймеров огромное впечатление. Надо было исходить Альбион вдоль и поперек, чтобы пообвыкнуть, избавиться от ребяческого удивления и понять скрытые законы, которым повинуется вселенная. Сейчас даже автор игры и основатель Lionhead Питер Молине признает, что начав работу над Fable, студия, образно выражаясь, откусила больше, чем могла проглотить. Очень многое из задуманного так и не удалось воплотить в жизнь, и наоборот, шлифовка некоторых малозначительных деталей чересчур надолго затянулась. Тогда, в начале двадцать первого века, никто еще не знал, найдется ли в жанре место для Fable; есть ли у владельцев Xbox желание играть в ролевые игры и захочет ли кто-нибудь, чтобы внешний вид его героя формировался под воздействием времени и поступков, а не «стального доспеха защиты от огня +3». Время расставило все по своим местам, и в этом году Fable II стала одной из наиболее долгожданных новинок жанра, в особенности – для Xbox 360.

Вторая часть Fable не является ни прямым продолжением, ни римейком первой. Да и вообще, предварительное знакомство

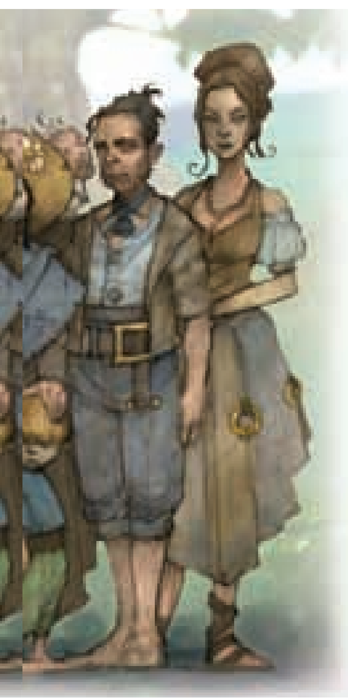
КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Вторая часть необычной RPG, в которой герой может отправиться совершать подвиги или зажить тихой семейной жизнью. Выбор за вами – но у каждого выбора будут последствия.

ЧЕГО ЖДЕМ? Достойного продолжения одной из лучших игр для Xbox, уникальной подборки социальных возможностей, интересных боев, наглядной демонстрации того, как на внешности героя сказываются все его приключения.

ЧЕГО БОИМСЯ? Не слишком впечатляющей графики, недоделок, которые, по неписаным законам жанра, всегда остаются в играх с открытым миром, общей несочетаемости многочисленных придумок.





с оригиналом не требуется. Словно два «номерных» выпуска Final Fantasy, обе игры сериала Fable связаны между собой в первую очередь элементами визуального стиля и общим подходом к геймплею. Fable II показывает, какой стала бы классическая Fable, если бы ее сразу делали для консолей нового поколения, а Молине знал, на чем стоит сосредоточить внимание. Не хотелось начинать рассказ от Адама... впрочем, это мы уже сделали. Теперь, вспоминая Mercenaries 2, поговорим про задницу. На этот раз – птичью.

Игра начинается с прекрасной заставки: ловкий воробей, пролетая над псевдоевропейским городком эпохи позднего средневековья, прицельно гадит на голову какому-то сопляку. Этот удачливый парнишка – ваш герой, и столь эксцентричное начало не предвещает пацану ничего хорошего. История отмерила пятьсот лет с тех пор, как свершились события первой части Fable. Мир Альбиона изменился. Из наивных, чумазых Средних веков он вступает в эпоху Нового времени: место деревень занимают города, стражники носят за поясами примитивное огнестрельное оружие. Но, как и раньше, главный герой – непутевый парнишка из низов: никто и звать его никак. То есть, как вы сами решите, так и будете звать. В игре нет утомительной процедуры генерирования персонажа в несколько экранов. Вы не выбираете биографию, а следите за жизнью героя – с младых ногтей и до седых волос. Первые шаги для всех одинаковы, но к финалу каждый проследует своим путем. Полвека спустя кто-то станет благородным защитником добра, кто-то

В ОТЛИЧИЕ ОТ ЖЕНЫ, СОБАКА ЛЮБИТ ВАС БЕЗУСЛОВНО, ПЛАМЕННО И САМООТВЕРЖЕННО И ВСЕГДА СОПРОВОЖДАЕТ В ПРИКЛЮЧЕНИЯХ.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
role-playing. action-RPG
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Lionhead
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
24 октября 2008 года
Онлайн:
http://www.lionhead.com/fable2
Страна происхождения:
Великобритания


Луки и стрелы ушли в прошлое с первой Fable. Во второй части – только огнестрельное оружие и арбалеты.

Fable II Pub Games

В августе на Xbox Live появилась игра под названием Fable II Pub Games. Она стоит 800 очков Microsoft. В комплекте – три азартные игры из мира Fable: Keystone (аналог рулетки), Spinnerbox (своеобразный игральный автомат) и Fortune's Tower (что-то вроде телевикторины). Интрига в том, что золото, которое вы в них зарабатываете или просаживаете, всегда можно перенести в Fable II. Получается, что уже с августа разрешено зарабатывать виртуальные денежки, чтобы к выходу игры иметь на банковском счету неплохую сумму, которая, ясное дело, быстро превратится в превосходное оружие, модную одежду и просторный домик в элитном районе столицы. Важно отметить, что все покупатели самой Fable II получают эти азартные игры бесплатно: на Западе достаточно оформить предзаказ, а у нас придется дождаться релиза и получить их бесплатно в комплекте с обычным или коллекционным изданием.

жестоким предателем и злодеем, кто-то добропорядочным семьянином, кто-то любителем дурных шуток, кто-то женоненавистником, кто-то двуличным лжецом с безупречной репутацией, кто-то богачом, кто-то властителем страны, кто-то мудрым волшебником, а кто-то бесстрашным воином, о котором слагают легенды. В любом случае, выбор за вами, и каждое действие повлечет закономерные последствия.

Как и в первой части, сюжетная линия и центральный квест не маячат перед глазами. Нажмите специальную кнопку в меню, и на земле появится золотистая линия, ведущая к следующему ключевому событию. Не трогайте кнопку, и вы окажетесь предоставлены самому себе. Такая система многим напомнит Morrowind и Oblivion, да только обе игры дают сильный крен в сторону боев и мордобоя. Fable II, наоборот, акцентирует внимание на общественной жизни героя. Это, похоже, нынче все более модная тема: как тут не вспомнить попойки с кузеном Романом в GTA IV. Пьянки в Fable II тоже есть, и это только вершина айсберга. Можно болтать с обитателями городов и сел, угрожать им, смешить или вдохновлять. Это делается не через диалоговое меню, как в обычных RPG, а через меню эмоций, пришедшее в Fable II прямиком из онлайновых игр. Вы жмете кнопку на геймпаде, и на экране появляется список действий: сплясать, поиграть бицепсами, пошутить, послать воздушный поцелуй, пригрозить, напугать... Эффект заметен сразу же. Отношение жителей ясно выражается в циферках репутации и, более тонко, в поведении. Чем популярнее вы становитесь, тем лучше вас примут в городе. Алкоголики в пабе оценят умение зычно рыгать, а прекрасная крестьянская девушка будет покорена сияющим доспехом, стальной мускулатурой и рассказами о ваших подвигах. Как и в первой части, вершиной общественной жизни становится свадьба и воспитание отпрысков. Виртуальное семейство будет вас любить, но перегибать планку не стоит: слишком много возлияний с непонятными девицами,


Штаны в вертикальную полоску – последняя мода Альбиона.


«Папа! Папа! Зачем ты постриг меня налысо?»




«Короче, тут моя собака говорит человеческим голосом...»

Коллекционное издание

Для тех, кто всерьез ждет и заранее обожает Fable II, выйдет расширенное коллекционное издание. В состав входит дополнительный диск с рассказом о работе над игрой, фигурка монстрика-хобба, карточка на 48 бесплатных часов Xbox Live Gold, пять иллюстраций, а также жетон, дающий право скачать с Xbox Live дополнения для игры: зеленого барда «Министрель Чифа», подземелье The Hall of the Dead и легендарный меч Wreckager.



и однажды жена поприветствует вас не поцелуем, а скалкой. А дальше – скандал, развод и потеря половины состояния, нажитого, заметьте, непосильным трудом. Если же отношения складываются удачно, то нужно будет обязательно купить дом для семейства, и там родственники будут смиренно ждать возвращения героя с работы. Но этого, подумали авторы, мало: нужен еще и партнер, соратник по приключениям. И решили: давайте добавим в игру собаку. В отличие от жены, четвероногий друг любит вас безусловно, пламенно и самоотверженно и всегда сопровождает в странствиях.

По большому счету, он – самое умное создание в мире Fable II. Куда там супруге: именно над интеллектом верного пса трудились разработчики большую часть времени. Собака – верный друг, который всегда с вами. Управлять зверем напрямую нельзя, зато, как и в жизни, можно играть с ним в прятки, бросать ему палку или мяч, дрессировать, гладить за хорошее поведение и наказывать за плохое. Но не ждите мгновенного результата. Добиться любви – запросто, понимания – сложновато, эффективного взаимодействия – невозможно, ведь это всего лишь собака. Ее внешность меняется так же, как и облик героя: пес начинает игру трогательным щеночком, а к финалу превращается в матерого зверя. В городах он держится у ваших ног, когда вы заходите в магазин – ждет снаружи. Вне городов «брат меньший» бежит по дороге впереди вас и облаивает все, что посчитает достойным внимания. И даже в драке поможет: он набрасывается на врагов, с которыми вам сложно справиться – на стрелков, если вы вооружены холодным оружием и, наоборот, на мечников, если у вас ружье или арбалет. Раненый пес будет ковылять за хозяином на трех лапах, пока не догонит или не издохнет, и столь жалостливая картина наверняка вызовет у обывателей порицание. Но не более того: все действия по отношению к собаке, жене и детям находятся в вашей компетенции и на вашей совести.

Все сказанное вовсе не значит, что подраться будет не с кем или что потасовки утратили важность. Не утратили. Виртуальный мир Fable II ориентировочно в десять раз больше, чем в первой части. К услугам игрока –


Собака – существо преданное, бескорыстное и глуповатое. Любите ее, и она отплатит верностью.

Питер Молине, основатель Lionhead:

«Fable II обладает лучшим сюжетом среди всех игр от Lionhead или Bullfrog. Я говорю это с полной уверенностью».

«Microsoft прикладывает все силы, чтобы превратить игры в массовое развлечение. Я рад, что моя студия является частью этой компании, и дело здесь не только в Xbox».


«Стой! Стрелять буду! Как ваша фамилия?»


Ritmix
Ritmix RF-9700
Стильный mp3-плеер
Сенсорный ЖК дисплей 2,4 дюйма
До 8 Гб памяти + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст,
FM радио, диктофон
До 22 часов работы
Габариты: 86x52x12мм
Вес: 67г
www.ritmixrussia.ru
www.ritmixfun.ru
Реклама
цифротека
М.видео
ТОЧКА
СТАРТ Мастер
СЕТЬ МАГАЗИНОВ
POLARIS


«Ну ты, это, с какого района? Че такой дерзкий?»

Знай свою историю!

В отличие от многих других псевдосредневековых и фэнтезийных миров, Альбион обладает туманной и малоизвестной судьбой, тем более что первую игру можно было пройти, не решая исторических загадок. «Так не годится!» – рассудили в Lionhead и в июле повесили на официальном сайте студии интерактивный учебник мировой истории. Сейчас из него можно узнать, как обстояли дела в древнем Альбионе, а ближе к релизу будет добавляться информация, более актуальная для эпохи, в которой происходят события Fable II. Страничка, озаглавленная Tales of Albion, находится по адресу http://www.lionhead.com/fable2/TalesofAlbion, но сразу предупреждаем: для просмотра понадобится программа Silverlight (аналог Flash производства самой Microsoft).

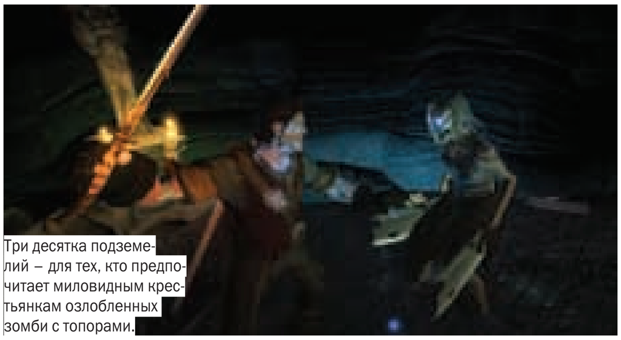
два десятка регионов, тридцать подземелий, сто видов оружия, семьдесят базовых видов одежды. Боевая система контекстно-зависима. Кнопка X – атака холодным оружием. В обычной драке в ход пойдут меч, секира, посох, булава и тому подобное. Если бой завязался, скажем, на крыше, эта же кнопка столкнет противника с карниза. Будут и другие контекстно-зависимые варианты применения – например, треснуть кого-нибудь мордой об стол, если поблизости окажется подходящий предмет мебели. Кнопка Y – огнестрельное, дальнобойное оружие. Переключение происходит автоматически и на лету. Разумеется, если вы играете за персонажа, поднаторевшего в стрельбе, то имеет смысл прицеливаться «вручную», а не палить от бедра. Кнопка X отвечает за магию. В игре всего несколько основных заклинаний, но их эффект варьируется в зависимости от способностей героя и от того, насколько долго вы держите кнопку нажатой. Таким образом, каждый персонаж одновременно и воин, и стрелок, и маг. Какие возможности развивать и до какого уровня – дело ваше.

Впервые в Fable появится мультиплеер, правда, весьма своеобразный: только совместное прохождение вдвоем, и, проще говоря, вы словно приглашаете друга в гости, в ваш виртуальный мир. Можно дать кому-либо второй контроллер, а можно связаться с товарищем по Xbox Live – годятся оба варианта. Гость волен в любой момент присоединиться к игре, и точно так же в любой момент ее покинуть. Добытое в боях добро, будь то золото или очки опыта, делится между напарниками, как они заранее договорятся. Это значит, что удастся пригласить могучих знакомых супергероев, чтобы они за установленную плату помогли справиться с особенно непокорным подземельем. Гость оказывается в вашем мире один, без жены, детей и даже без собаки, однако его действия имеют необратимые последствия. Никто не запрещает пришельцу вести себя по-свински, грабить прохожих на улице, набить морду бургомистру и соблазнить вашу жену. Он-то улизнет, а вам потом со всеми этими людьми жить.

А еще в Fable II можно пинать куриц. Рано или поздно любой разговор про Fable II обязательно сводится к вот таким «а еще». А еще в городах за вами бегает бард, который слагает песни о ваших подвигах и запевает их дурным голосом в самые неподходящие моменты. А еще, если вас арестуют, можно откупиться или, как подсказывает меню, «отработать» (интересно, натурой?). Кстати, о натуре – однополые браки тоже есть. А еще, если вы злодействуете втихую, никто об этом не узнает и репутация не упадет, разве что у героя появится хитрый блеск в глазах. А еще, в отличие от первой части, можно играть за женщину, создать семью, забеременеть и родить ребенка. Для прекрасных дам даже есть макияж! А еще можно найти редкий артефакт под названием «презерватив»: тогда секс будет приносить удовольствие, а не детей или ЗППП. А еще можно, теоретически, разбогатеть настолько, чтобы скупить всю недвижимость страны. А потом можно сдавать ее в аренду, задирать цены и глумиться над обитателями, заработав достижение «Лендлорд-злодей». А еще герой не будет получать деньги за выполнение центрального, «личного» квеста, и вам придется, гм, искать работу. А еще заканчивается последняя страница, и вот что надо сказать напоследок. Мир Fable II удивителен и необъятен, а игровые механики подготовлены так, чтобы подчеркнуть богатство и красоту Альбиона. Fable II – особенная ролевая игра, и вне сомнений: в ноябре по магазинам пойдут не только геймеры, но и разработчики-конкуренты: им предстоит всерьез подумать над идеями Питера Молине. **СИ**


Золотистый след ведет в чащу, к следующему событию центральной сюжетной линии.


Мастер научил героя всему, кроме одного: парировать удар в подмышку.


Три десятка подземелий – для тех, кто предпочитает миловидным крестьянкам озлобленных зомби с топорами.

Питер Молине, основатель Lionhead:
«Миссия Lionhead – быть самым уважаемым разработчиком в мире».



ТЕКСТ
Хайди Кемпс

Left 4 Dead

На вопросы «СИ» отвечают Майк Бут и Чет Фалижек (его вы видите на фото слева) из Valve.



? Left 4 Dead сильно отличается от остальных проектов Valve. Да и мало походит на другие игры от первого лица, где поощряется соперничество.

Да, в L4D самое важное – умение работать в команде. Вам и трем другим уцелевшим крайне важно действовать сообща. Если попытаетесь изобразить из себя крутого парня, отбиться от отряда и проявить самостоятельность, то точно не уцелеете. Мы недавно настроили все таким образом, чтобы сделать прохождение исключительно кооперативным. По-другому вам не выжить. Точно не выжить.

? Нужно ли непременно искать троих напарников или же их разрешат заменить ботами?

Если захочется, вы можете заместить всех трех союзников ботами и проходить игру на том уровне сложности, который выберете. Мы предусмотрели вот что: вашим друзьям удастся в любое время подключиться к бою, заменив одного из ботов. Вдобавок, если вам потребуется срочно уйти, соратники не пострадают: вас тут же заместит персонаж под управлением CPU. При кооперативном режиме очень важно, чтобы союзники были надежными и неважно, кто именно их контролирует – человек или компьютер. Поскольку иногда сложно собрать всех вместе для пары матчей, мы решили дать игрокам возможность мгновенно присоединяться и выходить из игры.

? Чем различаются все те персонажи, которыми мы будем управлять?

Героев четверо, но различия между ними скорее формальные. Персонажи для нас – способ рассказать историю, причем сюжет складывается по мере того, как вы отбиваетесь от зомби. Видите ли, у нас нет заскриптованной истории или событий, случающихся в определенное время. Взамен у нас много механизмов, которые меняют ситуацию с каждым прохождением. Чтобы все работало как следует, мы сделали базовых бойцов максимально похожими друг на друга. У нас нет, скажем, героев, обученных лучше стрелять из снайперской винтовки. Мы хотим, чтобы вы сотрудничали с друзьями и знали: эти ужасные натиски зомби вы отражаете благодаря своим талантам и умению действовать сообща, а не за счет каких-то врожденных особых навыков вашего персонажа.



Действие разворачивается в городе. Вы брали за основу какой-то существующий?

Декорации напоминают то, что можно увидеть в Филадельфии, на восточном побережье США. Очень приблизительно. Нам нравится тамошний архитектурный стиль. Кстати, события фильма Dawn of the Dead разыгрываются в Филадельфии, так что подобный выбор даже символичен.

Поскольку Left 4 Dead создается силами Valve, будут ли в ней «внутриигровые» шутки?

Майк: Да, конечно, мы сохраним дух «игры от Valve». Она немного отличается от остальных – более громкая. Я называю ее «альбомом в стиле рок-н-ролл» – в противовес «симфониям», с которыми можно сравнить остальные наши проекты.

Расскажите, что за врагов мы встретим в игре.

Майк: Для начала, у нас будет такой гигантский зомби-силач по прозвищу Танк. Он поубивал уже немало команд, которым мы демонстрировали игру. *смеется* Его легко завалить, если вы все держитесь вместе, но да поможет вам бог, если вы случайно столкнетесь с ним один на один.

Чет: Это хороший пример того, о чем мы говорили раньше. Если все четверо игроков сохранят спокойствие и слаженно накинутся на Танка, они его победят. Но если они запаникуют и бросятся врассыпную, их уничтожат одного за другим. Еще у нас есть Курильщик (Smoker) – он может хватать героев языком. Коли вы попадетесь, то не освободитесь самостоятельно: кто-нибудь должен прийти вам на выручку. Если вы знаете, что такая тварь околачивается поблизости, а союзники далеко, вам придется вести себя очень осторожно!

Раз вы так упираете на сотрудничество, можно ли будет в игре подстрелить своих же?

Майк: По сравнению с другими играми friendly fire не такой ощутимый. Сейчас он больше для виду. Если у вас обычное оружие, вам придется трижды его перезарядить перед тем, как вы убьете напарника.

Чет: Вы не сильно навредите союзникам, но когда по ним попадают пули, они выкрикивают что-нибудь вроде «Ай! Больно же! Прекрати по мне стрелять!». Так мы добиваемся психологического эффекта от friendly fire.



Я заметила, что вы используете графические эффекты – что-то вроде «сияния» – чтобы подсветить людей и те вещи, на которые игроку нужно обратить внимание.

Чет: Да, конечно, это нереалистично – уметь видеть друзей сквозь стены, но в то же время это ведь игра! Мы просто хотим поощрить командную работу, поэтому позволяем вам видеть контуры союзников, несмотря на все препятствия, чтобы вы не потеряли друг друга так легко, как могли бы. Когда бойцы оказываются в ловушке или на краю гибели, мы обрисовываем их «сиянием», чтобы привлечь внимание остальных игроков. Вдобавок у нас есть «инструктор» для новичков – он объясняет вам, как спасать друзей, удерживать монстров на расстоянии, подбирать вещи, открывать двери… и так далее.

Игра пока выходит только на PC и Xbox 360?

Чет: Пока да. Однако межплатформенной совместимости не будет: вы не сможете играть с владельцами PC-версии, если у вас вариант для Xbox 360, из-за многих… логистических…. сложностей. Эта возможность существует только в теории, но на практике обеспечить совместимость – адски трудно.

Есть ли вероятность, что вы перенесете игру на PS3?

Пока мы не можем ответить на этот вопрос. Сейчас все наше внимание посвящено версии для PC и Xbox 360. Не то чтобы вообще исключается возможность появления варианта для PS3, но в данный момент над ним не ведется работа.

Когда я играла, то услышала звук, похожий на биение сердца. Это такой «счетчик здоровья»?

Да! У нас и другие фишки предусмотрены. Например, иногда игрок видит черно-белый экран. Дело в том, что когда здоровье персонажа оказывается на нуле, он не умирает, а падает на землю и не может двигаться, пока кто-нибудь не явится ему на помощь. Если подобная ситуация складывается в третий раз, экран становится черно-белым. Значит, когда героя опять вырубят, восстать из мертвых уже не выйдет. Но и в этом случае вы респаунитесь как новый выживший, который забаррикадировался где-то в туалете, и если другой участник команды выпустит вашего бойца из убежища, он снова окажется в гуще событий.

Мне нравятся некоторые графические эффекты… часто поле боя выглядит и впрямь жутко!

Мы действительно стараемся сохранить атмосферу «ужастика». Ярких цветов нет, много контрастных зон, много теней. Когда вы заходите в темную комнату с одним фонариком – вот где самый-то страх!

Но игр с зомби и сражениями с зомби сейчас – хоть пруд пруди. Не боитесь ли вы, что L4D затеряется среди остальных?

Чет: Наш проект –самый настоящий «зомби-апокалипсис!» Мы делаем его похожим на ужастик и… так ужастики выглядят! Если зомби сейчас в моде, то, думаю, мы предложим наше видение этой темы, но для Valve это очень нестандартный проект. **СИ**



Вверху: У игроков будет возможность мгновенно присоединяться и выходить из игры. Исчезнувших бойцов заменят боты.

Внизу слева: Зомби в L4D невероятно проворны. Даже самые обычные враги могут растерзать героев, взяв числом и скоростью.

Celetania: сетевое наследие Master of Orion

Интервью с Андреасом Катцигом (Vulcando Games)



ТЕКСТ
Аркадий Михрюткин

Многие из тех, кто начинал играть во времена первой Command & Conquer и Duke Nukem 3D, наверняка помнят Master of Orion 2. Эта космическая пошаговая стратегия впечатляла масштабами и приковывала геймеров к экрану монитора на целые недели. Но хотя ее поклонники могли ощущать себя правителями космических империй и колонизировать отдаленные миры, для полного счастья не хватало одного – соперничества с другими игроками. Много лет спустя небольшая команда разработчиков Vulcando Games решила воплотить мечту в жизнь, реализовав идеи MoO2 в жанре MMORPG.

Celetania – игра многогранная, и есть немало способов достичь в ней победы: исследуя космос, расширяя свои владения, используя чужой труд и уничтожая врагов. Разработчики обещают богатые возможности для взаимодействия игроков, включая воровство ресурсов под носом у противников, пиратство, захват колоний. О том, как Vulcando Games планирует реализовать свои идеи, мы расспросили одного из сотрудников компании – Андреаса Катцига (Andreas Katzig), отвечающего за программирование интерфейса и 2D-графику.

Внизу: В любой войне есть потери. Однако всегда приятнее, когда именно корабль врага разносит в щепки.



? Андреас, пару слов о вашей команде. Являетесь ли вы активными игроками в MMORPG? Как пришли к созданию собственного проекта и какие игры вас на это вдохновили?

Практически каждый в Vulcando Games играет в онлайновые RPG. Одни предпочитают World of Warcraft, другие – EVE Online, есть любители EverQuest, Guild Wars и ветераны Ultima Online. Нам нравится идея взаимодействия тысяч игроков в виртуальных мирах. Но в то же время нам всегда не хватало в MMORPG стратегических элементов, возможности развить целую империю вместо одного-единственного персонажа. Мы хотели увидеть в жанре атмосферу и мотивации, которые были в Master of Orion 2, Ascendancy и Civilization. Поэтому решили сами создать игру с приключениями, галактическим противостоянием и постоянно меняющейся вселенной.

? Каковы были главные трудности в работе над Celetania?

Основная сложность заключалась в создании изменчивой вселенной. Мир Celetania и все его обитатели продолжают жить своей жизнью, даже когда вы находитесь в оффлайне. Если вы отдаете приказ своему кораблю и тут же выходите из игры, он исполняется и без вашего участия. Это напоминает принципы браузерных игр, но Celetania – полноценная MMORPG с клиентом, трехмерным движком, отличным звуковым сопровождением и гибким интерфейсом.

? На официальном сайте говорится, что Celetania основана на четырех принципах: исследовать, расширять, использовать и уничтожать. Объясните, как каждый из этих элементов реализован в игре и почему все они так важны?

Эти четыре глагола точно описывают занятия, доступные игрокам в Celetania. Вы сможете проводить время, исследуя тысячи звездных систем и десятки галактик. В каждой системе по крайней мере одна планета ждет, чтобы ее завоевали. Таким образом вы сможете расширять свою империю, пока не станете владыкой галактики. Любая планета содержит ресурсы, необходимые для строительства зданий, кораблей и изучения новых технологий. Количество доступных









сооружений на каждой планете также различается – места для строительства находятся как на поверхности, так и на орбите. Игроки должны будут установить горнодобывающие шахты, чтобы получить кристаллы и металлы, возвести заводы для производства синтетических материалов и создать всю инфраструктуру, обеспечивающую жизнь, финансовую стабильность и защиту. Если чужая планета уже заселена, можно ее захватить и использовать готовые технологии для усиления своей империи. Исследование и развитие – это только начало. Со временем вы обязательно наткнетесь на врагов, и к этому моменту лучше быть хорошо подготовленным. Если повезет, противник будет один. Если нет – вам придется противостоять мощному альянсу. Тут-то все и начинается: вы сможете заручиться поддержкой друзей и создать собственный союз, чтобы показать врагам, кто в галактике хозяин.

? Только игроки займутся расширением своих империй или NPC тоже?

Исключительно игроки. Будет несколько NPC, предлагающих миссии, а также торговцы и пираты. Но в любом случае не удастся избежать столкновения с другими игроками.

? Если каждый начнет расширять свои владения, хватит ли места в галактике для всех?

Если геймеры довольствуются небольшими территориями, то места хватит. Но мы уверены, что найдутся те, кто пожелает править всей галактикой. Вот такие ребята почувствуют, что им тут тесновато. Впрочем, с появлением любого нового человека вселенная расширяется. Мы намерены следить

Vulcando Games – молодая компания с большими планами на будущее, и потому она постоянно ищет новых партнеров. Основные усилия студия сосредоточила на разработке и поддержке MMORPG. Чтобы снизить абонентскую плату, VG создала специальную технологию управления кластерами, которые используются для поддержания игрового мира. Она совместима с Win XP, Vista и Linux и основана на:

GameScript – системе менеджмента онлайновых игр;

Celetania Engine – трехмерном движке для создания космической симуляции;

CeleStor – объектной базе данных для кластерных приложений с 128 серверами.

Сотрудники компании уверены, что онлайновые игры в будущем станут по-настоящему кросс-платформенными и в одном виртуальном мире смогут находиться пользователи PC и консолей.



Вверху слева: Торпеды – один из типов оружия, которое могут использовать корабли. Длительность полета компенсируется отличной меткостью и высоким уровнем наносимых повреждений.

Вверху справа: Примерно так в Celetania выглядит бой в космосе. Поскольку игра находится в стадии альфа-тестирования, графика и интерфейс еще могут не раз поменяться.

Внизу: Ни один флотоводец не обойдется без тактической карты, на ней обозначаются вражеские объекты, планеты и многое другое.



Практически каждую из планет в галактике можно колонизировать, но одни подходят для этого лучше, другие хуже.



Действие Celetania разворачивается в отдаленном будущем, когда о людях уже никто не помнит, а галактикой управляют две расы: грогги и секкты. Первым делом игроку придется выбрать, на чью сторону стать.
Грогги – прирожденные торговцы. Родом с пустынной планеты, где полезных минералов меньше, чем волос на голове доктора Зло, они с ранних лет учились выживать, и в итоге сформировали свод правил, которому следуют неукоснительно. Грогги очень религиозны и свято верят в высшую силу. А их главная цель – сохранять баланс во вселенной и искать артефакты, которые остались после селетанцев.
Секкты – их полная противоположность. Если верить преданиям, эта раса родом с Земли. Много веков назад войны испепелили зеленую планету и уцелели лишь напичканные имплантатами киборги. Теперь они уже мало что помнят о своем прошлом. Секкты испытывают зависть и ненависть к другим расам, а смыслом их существования стали сражения. В этих существах не осталось ничего человеческого, и они как внешне, так и по поведению напоминают машины.
Хотя при выборе персонажа доступны только две эти расы, во время путешествий игроки будут часто сталкиваться с представителями еще одной. Селетанцы – древнейший народ, тысячелетия назад улетевший на кораблях в неизвестном направление и давно ставший сказкой вроде тех, которые бабушки любят рассказывать внукам на ночь.

за тем, чтобы в нашем мире не было слишком много свободного места и чувствовался недостаток богатых ресурсами планет. В Celetania количество игроков не ограничено – этот мир постоянно расширяется, и всем геймерам, по сути, предстоит вариться в одном котле.

? Как происходит перемещение в игровом мире? Есть ли способы быстрой транспортировки?

Для скоростных перелетов существуют специальные звездные трассы, которые есть в каждой системе. При желании вы освоите технологию, похожую на прыжковые врата, или начнете использовать на кораблях варп-двигатели. Можно даже влиять на маршруты, увеличивая скорость передвижения союзников и замедляя врагов.

В нашем мире нет границ, вселенная способна расширяться до бесконечности. Летательный аппарат с варп-двигателем позволит пересечь галактику за полдня, а с помощью прыжковых врат (у нас они называются «варп-пушка») – в несколько секунд.

? Существуют ли в мире Celetania центральные хабы или столицы?

Да, конечно. Каждый игрок вправе построить станцию, на которой торгуют все желающие – покупают корабли, оружие, артефакты. Владелец самого доступного магазина в галактике будет пользоваться хорошей репутацией. Можно иметь дело и с NPC-продавцами, но они полезны скорее для новичков или для тех, кто хочет быстро избавиться от ненужных вещей.

? Какого рода миссии поручат игрокам? Есть ли в Celetania общий сюжет?

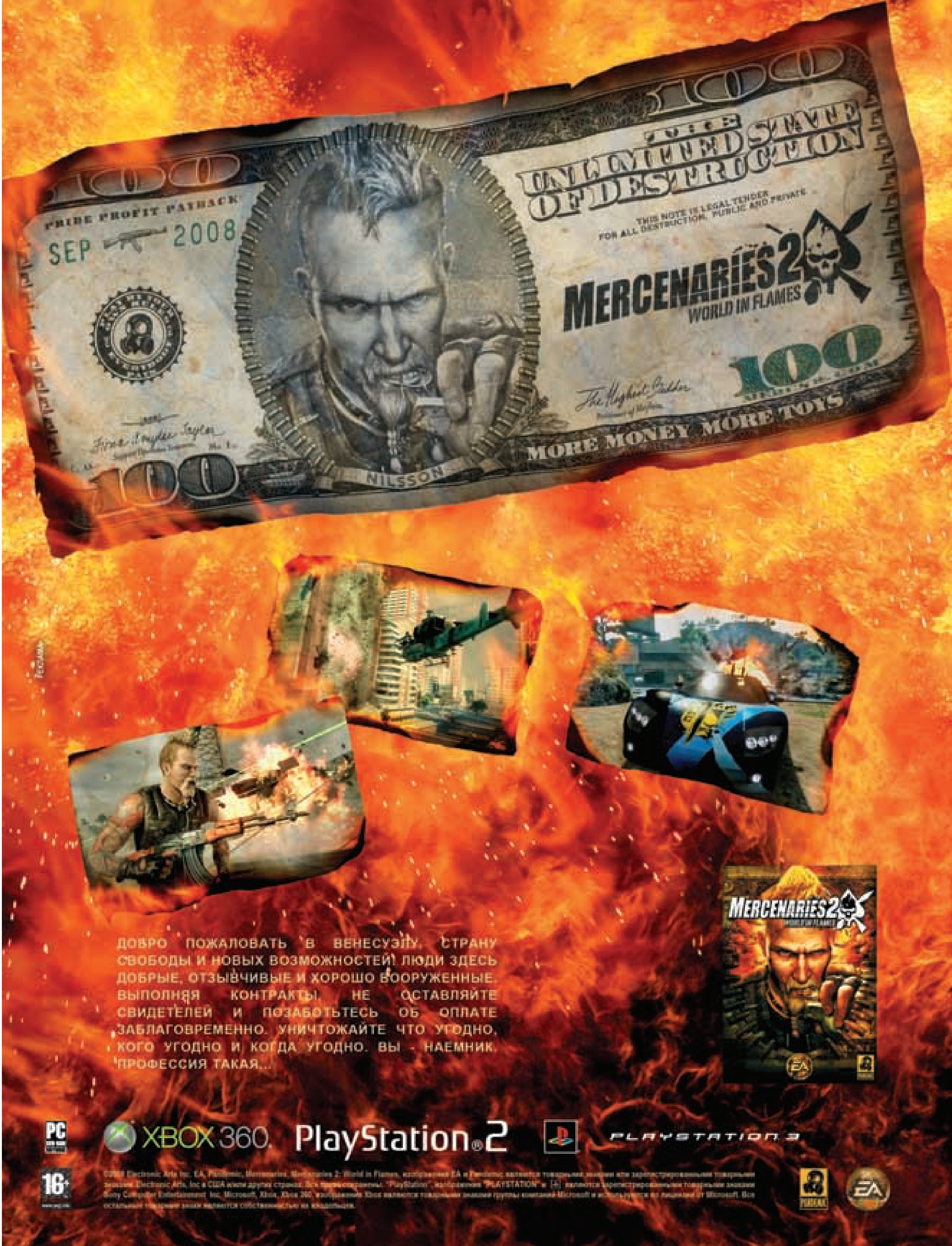
Существует несколько причин, по которым стоит выполнять квесты. Вы получите артефакты или опробуете новые технологии, в том числе для строительства кораблей. Выполнение миссий открывает путь к богатству, хотя для того чтобы стать великим императором, совсем не обязательно зарабатывать много денег.

Сейчас есть лишь сюжетная линия, касающаяся селетанцев. Интересно то, что при этом нет жесткого сценария, и любые, даже малейшие действия способны изменить геймплей для остальных участников. Есть игры, где по сюжету нужно убивать одних и тех же монстров снова и снова. У нас люди сами создают сюжет и историю мира.

? Сколько уникальных кораблей планируется сделать к релизу? Сложно ли будет игрокам строить самые большие из них?

Каждая раса получит корабли пяти классов со своими характеристиками и доступными модулями. Например, двигатель влияет на скорость и маневренность, а оружие имеет уникальные защитные и атакующие свойства. В связи с этим вариаций для создания разных звездолетов бесчисленное множество. К тому же вы сможете получить суда, принадлежащие другой расе, например, в подарок от друга или за выполненную миссию.

Самые большие корабли – линкоры или авианосцы – построить очень сложно.



PRIDE PROFIT PAYBACK
SEP 2008
UNLIMITED STATE OF DESTRUCTION
THIS NOTE IS LEGAL TENDER FOR ALL DESTRUCTION, PUBLIC AND PRIVATE
MERCENARIES 2
WORLD IN FLAMES
100
NILSSON
MORE MONEY MORE TOYS
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ВЕНЕСУЭЛУ, СТРАНУ СВОБОДЫ И НОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ! ЛЮДИ ЗДЕСЬ ДОБРЫЕ, ОТЗЫВЧИВЫЕ И ХОРОШО ВООРУЖЕННЫЕ. ВЫПОЛНЯЯ КОНТРАКТЫ, НЕ ОСТАВЛЯЙТЕ СВИДЕТЕЛЕЙ И ПОЗАБОТЬТЕСЬ ОБ ОПЛАТЕ ЗАБЛАГОВРЕМЕННО. УНИЧТОЖАЙТЕ ЧТО УГОДНО, КОГО УГОДНО И КОГДА УГОДНО. ВЫ - НАЕМНИК. ПРОФЕССИЯ ТАКАЯ...
PC
XBOX 360.
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
16+





Внизу слева: Красный значок в центре обозначает, что перед вами враг.

Внизу справа: Так выглядит интерфейс строительства зданий на поверхности планеты. Вверху отображаются доступные ресурсы.

В зависимости от установленных систем на это может понадобиться день реального времени и скоординированные усилия десяти планет. Но ваш флот не должен состоять исключительно из этих гигантов. В Celetania нет кораблей, которые по всем статьям лучше других. Суда разного класса служат для разных целей. Когда вам понадобится шустрый и довольно мощный корабль для небольших столкновений, обратите внимание на истребитель, строящийся всего за несколько минут, если у вас есть все нужные здания и ресурсы.

? Как происходит добыча ресурсов?

Для начала нужно построить специальные здания на поверхности планеты. Существует три вида сырья: кристаллы, железо и пластик, кроме того необходимо обеспечивать колонию провизией и заботиться о своем кошельке.

? На что похожа боевая система игры? Она тактическая или аркадная? Предполагаются ли планетарные бои?

Игрокам не нужно будет каждый раз нажимать на кнопку, чтобы сделать выстрел. Так как вам придется участвовать в боях с десятками и даже сотнями кораблей, это было бы слишком. Вместо этого вы отдаете приказы флоту – например, указываете, какого противника атаковать, после чего ваши подопечные самостоятельно выходят на нужную дистанцию и открывают огонь. По необходимости можно корректировать действия подчиненных, скажем, приказать кораблям, получившим большие повреждения, покинуть поле боя, остаться и т.д. Боевая система немного аркадная, немного тактическая, но масштабные побоища определенно заставят вас трепетать. Наземных битв в Celetania не будет.

? Что если кто-то полностью уничтожит империю одного из игроков?

Celetania – PvP-ориентированная игра. В ней действительно можно полностью уничтожить чужую империю, если ее правитель повел себя неосторожно (хотя сообщения об атаках будут отправляться по e-mail). Но, так как обе расы щедро поддерживают своих представителей, поверженный игрок тут же получит новую планету, на которой можно начать все с чистого листа. При этом ваши технологии останутся при вас, как и собранные ресурсы, построенные корабли и все прочее, что вам удастся спасти.

? Похоже, взаимодействие игроков станет важной частью игры. Какие фишки вы намерены использовать, чтобы геймерам было интереснее общаться?

Игроки получат стандартные средства связи, такие как общие и приватные каналы чата, канал альянса. Конечно, предусмотрены форум и гостевая книга. Можно будет обмениваться информацией, управлять списком друзей, формировать социальные сети. Словом, игроки не почувствуют себя одинокими.

? Новые космические MMORPG теперь сравнивают с EVE Online. В чем отличия Celetania от творения компании CCP? Сможет ли ваша игра привлечь хардкорных игроков в EVE?

Одно из главных отличий – динамическая расширяемость вселенной. Кроме того, наша игра построена на принципах 4X, что создает совершенно новый тип геймплея: вы не одинокий пилот, вы император, правитель многих миров. Единственное сходство с проектом CCP – научно-фантастический сеттинг и жанр MMORPG. Celetania намного больше похожа на Civilization, только в космосе.

? Не секрет, что во многом MMORPG привлекают благодаря заложенной в них идее постоянного развития. В WoW – это получение лучшей экипировки, в EVE Online – освоение навыков и расширение альянса. Будет ли что-то подобное в Celetania? И какова главная цель игры?

Концепция 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate) предполагает множество возможных целей. Например, углубиться в изучение передовых технологий, охотиться за планетами, которые лучше всего подходят для колонизации, отправиться на поиски древних артефактов. Можете попытаться завладеть самой большой в галактике коллекцией редких вещей. Или оказаться на вершине боевых рейтингов, состязаясь с другими игроками.

Каждый сам выбирает для себя главную задачу. Стать ли могущественным лидером альянса, уважаемым дипломатом или богатым торговцем? В Celetania все это возможно. **СИ**





ЭТО ИНТЕРЕСНО

EVOLUTION STUDIOS – британская фирма, основанная в 1999 году. Первые пять лет компания работала над раллийным сериалом World Rally Championship, и лишь для консолей нового поколения приготовила что-то новенькое – MotorStorm. Гонки по бездорожью произвели впечатление не только на геймеров, но и на издателя, и в сентябре прошлого года студия была приобретена в собственность Sony Computer Entertainment. Вывод из этого следующий: MotorStorm останется эксклюзивом для PS3 на веки вечные.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Хищные, но неповоротливые монстр-траки – свежее пополнение в гараже сериала MotorStorm.

› MotorStorm: Pacific Rift

Посмотрите на название игры. Хорошенько посмотрите. Видите там гордую, надменно изогнутую двойку? Правильно. Это потому, что ее там нет. MotorStorm: Pacific Rift, похоже, представляет собой ту же самую гонку по бездорожью – улучшенную и расширенную: без ошибок, но с пляжами, пальмами и монстр-траками.



ТЕКСТ
Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
racing.offroad
Зарубежный издатель:
Sony Computer Entertainment
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Evolution Studios
Количество игроков:
до 16
Дата выхода:
октябрь 2008 года (Европа)
Онлайн:
www.motorstorm.com
Страна происхождения:
Великобритания

Так сразу и не догадаешься, о чем чаще всего просили геймеры разработчиков после выхода первой части MotorStorm. Ведь MotorStorm была одним из первых и наиболее известных эксклюзивов для PlayStation 3, ее трейлер показали в 2005 году вместе с одиозной премьерой Killzone 2. Впоследствии выяснилось, что оба ролика – обыкновенные CG-заставки и не имели отношения к реальной игровой графике. Однако MotorStorm был прощен: в конце концов, игра оказалась весьма недурной, особенно на том безрыбье, которое тогда царило в жанре гоночных игр для черной хлебницы; после релиза она достигла спокойного, предсказуемого успеха. Суммарный тираж превысил три с половиной миллиона копий, регулярные обновления сначала исправили ошибки, а позже – добавили свежий режим игры, новые карты, машины и песни, а также поддержку вибрации для контроллера Dual Shock 3. Но несмотря на весь этот онлайновый парадиз, геймеры постоянно просили добавить в игру одну всеми забытую возможность: простой, обыкновенный split-screen.

Для разработчиков это было неожиданностью. Казалось бы, новое поколение консолей создано для сетевых игр и именно они должны стать главным развлечением на ближайшие годы. Но некоторые ценности вечны: геймеры с ностальгией вспоминают вечера, проведенные вместе с приятелями в одной комнате, а не на одном сервере. Где спрос, там и предложение, и разработчики, ведомые невидимой рукой рынка, взялись переделывать движок. Первая часть игры писалась так, что ее графический мотор был не в состоянии отобразить картинку одновременно с двух точек зрения, и программистам пришлось собирать код заново, адаптируя его для нескольких игроков. Результат налицо: MotorStorm: Pacific Rift поддерживает разделение экрана сразу для четверых игроков. Изменения к лучшему произошли и с сетевым мультиплеером. В первой части испытывали подвеску на прочность не более восьми машин, во второй эта цифра увеличилась вдвое, и теперь на одну карту могут выйти хоть все шестнадцать гонщиков. Надо полагать, что ограничение было связано не столько с возможностями сетевой игры, сколько с мощностью графической системы, которая поначалу не справлялась с обрисовкой такого количества объектов в кадре. Вообще, над онлайном в этот раз думали посерьезнее, и нам обещают, что все необходимое будет в игре сразу в день релиза, и никаких обновлений ждать не придется. Это лишний раз доказывает, что с годами разработчики учатся все более разумно и эффективно использовать ресурсы новой консоли. Раньше трассы MotorStorm проходили по пустынным каньонам, а теперь вокруг дороги – тропики, зелень и красота неописуемая.

Название Pacific Rift намекает, что нам предстоит иметь дело с Тихим океаном. И точно: гонки теперь проводятся на богом забытом острове (пока) без названия. В первой игре было всего восемь трасс, в продолжении будет шестнадцать. Они условно делятся на четыре группы: Земля (с грязюкой и джунглями), Вода (с пляжами, реками и ручейками), Воздух (проложены в горах, с огромными прыжками) и Огонь (с вулканами, лавой и тому подобными неприятностями). «Земляные» трассы, пожалуй, самые понятные. Именно их мы видели в первой части: машинам и мотоциклам приходится месить грязь в негостеприимной местности. Уместно напомнить, что в первой части следы от колес, избороздивших трассу, были чуть ли не визитной карточкой игры – а теперь живописной коричневой жижи в MotorStorm становится примерно в четыре раза меньше, ведь на других картах грязи либо значительно меньше, либо нет вовсе. «Водные» трассы проложены, как можно догадаться, по берегу океана, рек и озер. Ездить по воде можно и даже нужно: в ней у машины охлаждается двигатель (читай: очищается полоска перегрева сверхускорения). Есть и опасности: во-первых, если быть неосторожным, легко зарулить на глубину и потонуть. Во-вторых, проточная вода норовит сбить машину с курса. В-третьих, как известно из курса физики, динамическое сопротивление в жидкой среде значительно выше, чем в газообразной, а значит, по берегу вас с улюлюканием и оскорблениями будут обгонять наглые противники. Вода дает жизнь тропической фло-



Справа: Одна из «огненных» трасс проложена по склону унылого, но действующего вулкана.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ MotorStorm: Pacific Rift – продолжение гонок MotorStorm, вышедших на запуске PlayStation 3. Изюминка – нелинейные трассы, по которым мчатся, обгоняя друг друга, мотоциклы, легковушки и грузовики.

ЧЕГО ЖДЕМ? Гонок на выживание и по бездорожью; интерактивных трасс с огромным количеством развилок; split-screen; продвинутой системы онлайновой игры; огромного количества разнообразных видов транспорта.

ЧЕГО БОИМСЯ? Увидеть точную копию первой игры в тропическом наряде. Два года разработки для такого фокуса – слишком большой срок.



Впервые в MotorStorm появляется режим split-screen, и благодаря картинке в HD каждый игрок может разглядеть, что происходит в его части экрана.

На те в шлем!

Давным-давно, на консоли позапозапрошлого поколения, вышла игра Road Rash, посвященная агрессивным мотогонкам. Прославилась она тем, как спортсмены расправлялись с соперниками: лидирующих гонщиков не обязательно было обгонять по-честному. Достаточно было дать товарищу-мотоциклисту кулаком в будку или с размаху огреть его цепью. Эти незамысловатые приемы появляются и в MotorStorm: Pacific Rift – с той лишь разницей, что пользы от них будет меньше, ибо то, что годится для разборки между мотоциклистами, никак не поможет против автомобилей и грузовиков. Кстати, владельцы двухколесных стальных коней в Pacific Rift смогут также пригибаться в седле (чтобы не удариться лбом о низкие препятствия) и невысоко подпрыгивать вместе с мотоциклом (полезно для преодоления опасных участков трассы). Приятно сознавать, что не одними монстр-траками жива MotorStorm.

ре, следовательно, именно на этих трассах будет больше всего деревьев, кустов и высокой травы, через которую не так-то просто пробраться наиболее легким средствам передвижения. С «воздушными» трассами разговор короткий: взору открываются прекрасные горные пейзажи и ужасающие бездонные пропасти. Первыми надлежит любоваться, а вторые – перелетать на полном газу. Наконец, «огненные» карты полны опасностей. К примеру, одна из них проложена по территории разрушенного сахарного завода, а другая – по склону действующего вулкана.

Как и в первой игре, к гонке допускается несколько видов транспорта. Напомним, что в первой MotorStorm в заездах участвовали мотоциклы, квадроциклы, багги, а также различные легковые и грузовые автомобили. В Pacific Rift ко всем предыдущим «классам» добавляются монстр-траки – пикапы на огромных двухметровых колесах (в нашей стране эти машины известны также как «бигфуты» – по названию классической модели). Дорожные чудовища с легкостью прокладывают себе путь среди мотоциклов и легковушек, но обладают также и существенными недостатками. Во-первых, управляемость, особенно на поворотах, оставляет желать лучшего. Во-вторых, центр тяжести монстр-трака слишком высоко над дорогой, отчего машина на сложных поворотах запросто заваливается на бок.

На Е3 авторы игры привезли бета-версию, которая сразу объявляла игрокам: «Я готова на 70%, и потом не говорите, что вас не предупреждали». В самом деле, сразу было заметно, что игра не доделана: деревья наспех составлены из мутных зеленых спрайтов, вода бестолкова, система повреждений едва ли улучшилась, а разрекламированные разрушаемые объекты не сыскать ни с огнем, ни без огня. Дата выхода приближается, да и за соперниками дело не станет. Burnout Paradise, Race Driver: Grid, Gran Turismo 5 Prologue, Colin McRae: DIRT – лишь некоторые из конкурентов MotorStorm: Pacific Rift. В такой компании успеха добиться будет гораздо сложнее, чем на запуске PlayStation 3. **СИ**

РАНЬШЕ ТРАССЫ MOTORSTORM ПРОХОДИЛИ ПО ПУСТЫННЫМ КАНЬОНАМ, А ТЕПЕРЬ ВОКРУГ ДОРОГИ – ТРОПИКИ, ЗЕЛЕНЬ И КРАСОТА НЕОПИСУЕМАЯ.

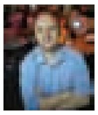


Вверху: Деревья печальны и неинтерактивны. Во всяком случае, взять монстр-трак и рвануть через лес не получается: застревает под первой же пальмой.



Слева: Кто бы мог подумать, что в MotorStorm появится сахарный завод, полный ловушек для невнимательных гонщиков?

ЭТО ИНТЕРЕСНО



И В ИГРАХ СПЕЦ, И НА ДУДЕ ИГРЕЦ Дэвид Кейдж (род. 9 июня 1969 года; настоящее имя – Дэвид де Груттола) – французский музыкант, сценарист, режиссер и геймдизайнер. Начинал с написания саундтреков: в 1993 году основал студию Totem Interactive, указывался композитором в титрах телесериалов, фильмов и видеоигр. Спустя 4 года основал Quantic Dream, заняв должность одного из двух исполнительных директоров. В 2000 году по мотивам его рассказа был снят короткометражный фильм La Fourchette. В настоящее время все силы Кейдж отдает играм.

«ХИТ?!»



Quantic Dream – парижская команда разработчиков видеоигр и студия, специализирующаяся на motion capture. Дебютный проект – Omikron: The Nomad Soul, изданный Eidos на PC и Dreamcast в 1999 году. Наверное, это любимая игра поклонников Дэвида Боуи: британец пожертвовал для саундтрека несколько песен с альбома 'hours…', вышедшего парой месяцев раньше. Также с него и его жены были списаны персонажи. На разработку Fahrenheit (PlayStation 2, Xbox, PC; в США и Канаде известна как Indigo Prophecy) потребовалось около шести лет, но результат вы, наверное, помните все; в Atari же, бесспорно, оценили прибыль от продаж 800 тыс. копий. Ведущим дизайнером обоих хитов выступил Дэвид Кейдж, основатель и совладелец Quantic Dream. Кроме того, студия причастна к созданию научно-фантастического фильма «Бессмертные: Война миров» (2004), поставленного известным французским комиксистом Энки Билалом. Сейчас Quantic Dream заканчивает Heavy Rain, идейную наследницу Fahrenheit и один из безусловных козырей PlayStation 3, после чего займется второй игрой со словом «Omikron» в названии.

› Heavy Rain



ТЕКСТ
Дарльз Чиккенс

Следить за ходом разработки игры Quantic Dream – все равно что наблюдать, как Терри Гиллиам, преодолевая сугробы и ухабы, возится с очередным фильмом, или Умберто Эко по чуть-чуть, будто дразня, рассказывает прессе о своем следующем романе.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.modern.horror
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Quantic Dream
Ведущий дизайнер:
Дэвид Кейдж
Количество игроков:
1
Дата выхода:
весна 2009 года (Европа)
Онлайн:
www.quanticdream.com/#rain
Страна происхождения:
Франция

Никогда до конца не понятно, «твое» это или нет, но точно знаешь: наступит день релиза – и пойдешь в магазин, как шелковый. Просто потому, что времени на работу потрачено изрядно, ставить новизну во главу угла у парижан, видимо, считается за правило, а каждым скриншотом, каждым видеороликом авторы словно заявляют: «Мы делаем игру, за которой мы и сами потом просидим долгие часы, забыв обо всем на свете и жмурясь от удовольствия» – да так ясно и убедительно, что никаких интервью не надо.

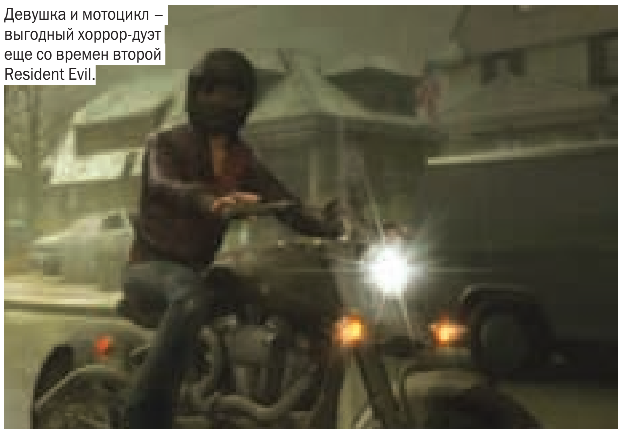
То, что делает команда Дэвида Кейджа, не нацелено на какую-то конкретную группу игроков: Heavy Rain адресована всем, кто любит истории; для кого посмотреть записанную на TiVo серию «Остаться в живых» или сходить на «Зеркала» – в числе наилучших способов приятно скоротать вечер. Авторы намеренно до сих пор не обронили ни слова о сюжете, но уже понятно, что это будет «тонкий психологический триллер в современном антураже» – выражаясь языком кино, примерно то, что снимает М. Найт Шьямалан, и противоположное тому, что некогда ставил Джон Карпентер. Это означает, что основным приемом все-таки будет напряженная атмосфера, создаваемая пасмурной погодой, каплями дождя на лице героини, ощущаемым даже по эту сторону экрана ноябрьским холодом, усыпанными выцветшей листвой лужайками, мертвенной тишиной городских окраин и безлюдным домом, наполненным чучелами всех мастей. Неизбежное появление маньяка с ножом срабатывает лишь в завершение такой впечатляющей, прочно врезавшейся в сознание цепочки образов.

Но французы, разумеется, не стали бы удариться в скрупулезное, многолетнее шлифование, готовить сногсшибательные технологические демонстрации и тратить полгода на одну лишь съемку движений актеров (в случае с Heavy Rain было отснято втрое больше, чем обычно приходится на средний голливудский блокбастер), если бы их целью было всего-навсего рассказать историю. В Quantic Dream игрока представляют не только участником, но также режиссером и сценаристом воображаемых событий. Предполагается, что во время общения с Heavy Rain у вас в руках будет не просто геймпад, а, например, судьба журналистки Мэдисон, которую черт дернул сунуться в обитель человека, подозреваемого в причастности к исчезновению нескольких женщин.

От того, как именно Мэдисон проберется в дом, осмотрит интерьер и чудовищные работы психопата, обнаружит кровавый след и наткнется на труп, напрямую зависит, застанет ли ее врасплох внезапно вернувшийся набивщик чучел. Если она родилась в рубашке, то – не без вашей помощи, конечно – бойко сориентируется и уйдет незамеченной, спешно оседлает оставленного у дороги железного коня и, глубоко вздохнув, отправится куда глаза глядят. Возможно, девушка окажется чересчур шумной – тогда придется судорожно выбирать, где спрятаться: либо неловкое «за дверью», либо чуть более удобное «лицом к лицу с кошмарным



Справа: В западной прессе, рассуждая о визуальной составляющей Heavy Rain, обязательно употребляют термины «нуар» и «фильм-нуар». Позвольте, но даже если речь идет только о внешних признаках: где же фетровая шляпа и жалюзи?



Девушка и мотоцикл – выгодный хоррор-дуэт еще со времен второй Resident Evil.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Готовящееся пополнение семейства по фамилии «PS3-эксклюзивы ААА-класса». Sony как будто говорит нам: «Если не последняя Metal Gear Solid, не Afrika и не LittleBigPlanet, то Heavy Rain».

ЧЕГО ЖДЕМ? Переопределения термина «интерактивная история». Крохотного, но заметного технологического прорыва. Эталона игры, вдохновленной киноискусством. Лишнего повода сказать: «Какой я молодец, что купил PS3».

ЧЕГО БОИМСЯ? Всего, чем напрягала Fahrenheit: надуманной сложности и нелепых условностей, эпизодических требований нечеловеческой реакции, сюжета уровня «уже не Стивен Кинг, еще не Дж. Дж. Абрамс».

чучелом» (на самом деле, варианты исчисляются десятками). При этом иконки на экране заставят вас выдавливать такие комбинации кнопок, что вы и впрямь почувствуете себя в еще более дурацком положении, чем самые увлеченные пользователи Wii Fit, зато потом на лету освоите какой-нибудь Soul Calibur IV, станете победителем сотни-другой турниров и захватите мир. Проявите совсем уж неслыханные чудеса реакции – героиня сумеет вызвать полицию и даже дождаться ее прибытия. В конце концов, дело может оказаться совсем худо, и получится ролик с прошедшей E3: полноватый таксидермист хватается за нож, гоняется за Мэдисон, переворачивая вверх дном все вокруг, и ежесекундно норовит зарезать журналистку. Увенчаются ли успехом его усилия, зависит от того, насколько быстро вы распознаете геометрические фигуры кнопок, не менявшихся без малого 15 лет. Итоги «встречи» способны оказаться какими угодно – Мэдисон может убежать, убить, умереть – но никогда, никогда перед вашими глазами не предстанет надпись Game Over. Вы все верно прочитали: гибель персонажа, на котором изначально акцентируется внимание игрока, тоже подразумевает дальнейшее развитие сценария. Нет, слова «retry», «continue» и «load» тут ни при чем.

Как подчеркивает Кейдж, одна из главных задач команды – создать игру, которая бы апеллировала к сочувствию и сопереживанию, а не к более обыденным эмоциям – злобе, раздражению, страху, напряжению и всему тому, из-за чего кровь резко обогащается адреналином. Главными инструментами в достижении такой цели, вероятно, окажутся персонажи, которые запомнятся не цветом плащей, длиной мечей и формой причесок, а некими качествами, строго вызывающими либо отторжение, либо одобрение – вспоминая Fahrenheit, легко предположить, что наш прогноз сбудется. Кроме того, глубокому восприятию героев обязательно поспособствует техническая сторона, по которой однажды справедливо прошелся Валерий Корнеев, размышлявший над феноменом «долины живых трупов» в «СИ» №214, но которая, тем не менее, также собирает и вполне заслуженную похвалу (ведь восприятие восприятием, а поры на коже лица и влажные глаза – это все-таки достижение).

Если проводить параллели с творениями других компаний, то на ум тут же приходят Shenmue, Metal Gear Solid и Grand Theft Auto. От незаконченного сериала Ю Судзуки Heavy Rain достанется мир, охотно реагирующий на действия игрока, и постоянные проверки рефлексов, от вроде-как-завершившегося-но-в-новостях-пишут-что-не-совсем эпика Хидео Кодзимы – пробирающее до костей сходство с превосходного качества кинолентой, а с объектом неугасающей ненависти Джека Томпсона ее роднит богатая возможность выбора, которая, на наш взгляд, является вторым необходимым условием для проявления альтернативной палитры эмоций. Кто из вас не пытался по-максимуму ощутить себя в шкуре серба Нико, верша судьбы тех или иных работодателей, решая, жить им или умереть? Так вот, то была даже не сотая доля того опыта, который, как мы надеемся, совсем скоро предложит Quantic Dream. **СИ**



Вверху: Фрагмент сцены, в которой Мэдисон бродит по коттеджу таксидермиста. Почти как у Джорджа Ромеро в «Ночи живых мертвецов».

ГИБЕЛЬ ПЕРСОНАЖА, НА КОТОРОМ АКЦЕНТИРУЕТСЯ ВНИМАНИЕ ИГРОКА, ТОЖЕ ПОДРАЗУМЕВАЕТ ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ СЦЕНАРИЯ.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

НЕ ПУТАТЬ! На данный момент существует две совершенно не связанные между собой линейки игр об оранжевом ниндзя. На PlayStation 3 публикуется Naruto: Ultimate Ninja Storm – японская разработка от CyberConnect2, идейное продолжение сериалов Naruto: Ultimate Ninja и Naruto Shippuuden: Narutimate Accel. На Xbox 360 прижились игры от канадской студии Ubisoft Montreal, представляющие собой отдельное, «параллельное» семейство. В него входят прошлогодняя Naruto: Rise of a Ninja и современная Naruto: The Broken Bond.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Расенган выглядит как светящийся голубенький мячик, и только выражение лица Наруто позволяет предсказать масштаб грядущих разрушений.

Вероятно, именно Naruto на данный момент является самым популярным аниме на планете. Телесериал про оранжевого ниндзя входит в десятку самых рейтинговых на японском телевидении, да и за пределами Страны восходящего солнца его успехи очевидны. Достаточно сказать, что сейчас Naruto – единственное аниме, по которому делают видеоигры за пределами Японии. В телесериале Naruto всего 220 эпизодов, и это – рассказ о детстве героев. После этого сюжет берет тайм-аут. Проходит два с половиной года, и история продолжается в сериале Naruto Shippuuden. На данный момент показано около 75 эпизодов (новые серии можно смотреть на японском ТВ каждый четверг).
В России аниме Naruto не лицензировано, и познакомиться с ним можно, лишь разыскав фэнсабы в Сети. Получше обстоят дела с мангой, на основе которой и создается аниме. Манга была приобретена издательством Comix-ART, и вскоре мы сможем прочитать ее на русском языке.



ТЕКСТ
Игорь Сонин

› Naruto: The Broken Bond

Вышедшая в прошлом году Naruto: Rise of a Ninja от Ubisoft охватывала первые восемь десятков эпизодов телесериала про ниндзя деревни Коноха. Сама природа игр по аниме требует продолжения. В этом году в кадре следующие пятьдесят эпизодов: восстановление Конохи, душевные метания Саскэ и приключения боевой тройки ниндзя.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
IV квартал 2008 года
Онлайн:
www.narutoxbox360game.com
Страна происхождения:
Канада

В аниме, да и в манге Naruto команды из трех человек – основная боевая единица любой деревни. Именно в таком составе – Наруто, Сакура и Саскэ – герои проходили обучение и выполняли первые задания. Однако канадцы из Ubisoft Montreal не сочли нужным отразить это в Rise of a Ninja и посвятили первую игру целиком и полностью приключениям одного только задиристого главного героя. Вторая часть называется The Broken Bond («Разорванные узы»), в ней перед нами – еще одна порция хорошо знакомого сюжета. Игра начинается с битвы благородного Хокагэ со злодеем Оротимару. Старейшина погибает, однако атака Оротимару отбита, и его войска отступают, оставляя за собой дымящиеся развалины. В The Broken Bond за десять часов прохождения сюжетной кампании вы увидите три крупные сюжетные линии: возвращение Итачи (зноиного старшего брата Саскэ), поиски Цунадэ (великой целительницы и будущей Хокагэ), а также – бегство Саскэ и его битва с Наруто. Сюжет становится более драматичным, но главное отличие второй части не в этом. Главное – в том, что Rise of a Ninja нужно было играть за одного-единственного Наруто, а в The Broken Bond героями сюжетной кампании становятся сразу несколько подростков-ниндзя.

Как и в первой части, огромное количество времени в The Broken Bond вы проведете в деревне Коноха, где Наруто родился и вырос, однако это уже не тот тихий и мирный уголок, которым она была раньше. Деревня опустошена войной, и первое время вам придется участвовать в ее восстановлении. Позже Коноха станет «главной базой», откуда тройки ниндзя будут отправляться на задания. Игрок руководит группой, управляя выбранным персонажем, а остальные герои следуют чуть позади. На E3 журналистам показали демоверсию с участием задиристого Наруто, меланхоличного Сикамару и целеустремленного Нэйдзи. Друзья пробирались через лес, а представитель разработчиков рассказывал, что вторая игра по Naruto от Ubisoft будет менее линейной, и на дорожках сюжета нередко будут попадаться развилки. Вдруг герой замирает, заподозрив неладное. Впереди расставлены ловушки, но невооруженным глазом их не отыскать. Здесь Наруто попал бы впросак, если бы не его товарищи. Всего в сюжетной части игры будет «до семи» доступных персонажей (в том числе Саскэ), и у каждого – свои, особенные навыки-дзюцу. В нынешней ситуации переключаемся на Нэйдзи и активируем Бякуган. Теперь мы видим карту в режиме своеобразного ночного видения, и с легкостью замечаем любую подлость. Нэйдзи проводит группу через опасную зону, а разработчики поясняют, что работа в команде – не роскошь, а необходимость. Друзья оказываются на переправе, да вот беда: мост поднят, а управляющий механизм – на другом берегу. Наруто собирает импровизированный мостик из своих клонов, а Сикамару протягивает по ним тень и дергает ей за рычаг. Проход открыт, несмотря на то что тень, дергающая за рычаги, совсем не вписывается в то, какими видел возможности Сикамару мангака Масаси Кисимото.

Всю карту одним персонажем не исходишь: будут области, доступные лишь некоторым героям. Впрочем, останутся и традиционные миссии, в которых ниндзя вынужден действовать в одиночку. Некоторые из них задуманы специально для рокового красавца Саскэ. Он в The Broken Bond – трагический персонаж. Игру за Саскэ разработчики еще не показывали, но ходят слухи, что в этих уровнях даже внешний вид окружающего мира изменится на более мрачный – все для того, чтобы подчеркнуть царящее в душе героя смятенье чувств. Прямиком из Rise of a Ninja во вторую часть перешли уровни, в которых ниндзя должны скакать по деревьям из пункта А в пункт Б, разве что теперь вы смотрите на мир от первого лица да замечаете товарищей, сигающих по веткам неподалеку. Остаются и многочисленные платформенные



Справа: Нэйдзи активирует Бякуган и с легкостью проводит группу через ловушки.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Вторая часть эксклюзивного для Xbox 360 сериала видеоигр по Naruto вносит скорее косметические, нежели концептуальные изменения. Главное отличие – отныне Наруто путешествует не один, а в компании двух товарищей.

ЧЕГО ЖДЕМ? Продолжения эксклюзивной для Xbox 360 истории Наруто на проверенном движке и от проверенного разработчика.

ЧЕГО БОИМСЯ? Уныния и однообразия, подпортивших первую часть. Чем более насыщенной, свежей и разносторонней будет вторая, тем лучше.

участки, на которых вновь придется упражняться в прицельных прыжках. Надеемся, все это будет не столь занудно, как в первой части.

Преодолев ловушки и преграды, герои, наконец, добираются до врагов, и игра переходит в режим файтинга. В схватке участвуют сразу все три героя, и вы в любой момент можете переключаться между ними. Бравые ниндзя даже научились делать совместные комбо, скажем, Нейдзи подбрасывает соперника в воздух, а Сикамару метает в него кинжалы-кунаи. Еще одно новшество – в игре появится «воздушный бой»: оказавшись в воздухе, герои могут атаковать, блокировать, бросать друг друга – словом, почти как если бы они стояли на земле. Набор приемов Наруто изменяется, чтобы лучше отразить характер героя, и теперь оранжевый ниндзя активнее использует своих «теневых клонов». Ну и конечно, вторая часть игры не могла обойтись без Расенгана, главного нового «суперудара» Наруто. Когда Расенган достигает цели, игроку нужно лично удерживать мощнейший энергетический шар на пузе противника. Чем лучше вы справитесь – тем мощнее эффект. В файтинговой части игры доступно два с половиной десятка персонажей с особенными навыками и ударами. И если мордобой кажется более интересным, чем приключения в Конохе, то файтинговая половинка игры доступна прямо из главного меню. Что же до онлайновых режимов, то в драке на Xbox Live смогут принять участие четыре человека – по двое с каждой стороны. Если вы любите подобные развлечения, то можно создать команду вместе и попробовать стать лучшей парочкой на просторах Сети.

В завершение презентации на E3 разработчики продемонстрировали «эпическое противостояние» между Наруто, Дзирайей и Цунадэ с одной стороны и Оротимару и Кабуто – с другой. Великие ниндзя призывают своих слуг, и на поле боя появляются гигантская лягушка, циклопическая улитка и колоссальная змея с неприличным именем. Сцена пока неинтерактивна, но авторы обещают, что в финальной версии игрок примет участие в назревающем большом бадабуме, и направят ход событий так, чтобы все это действо соответствовало сюжету необычайно плодовитого аниме-сериала.

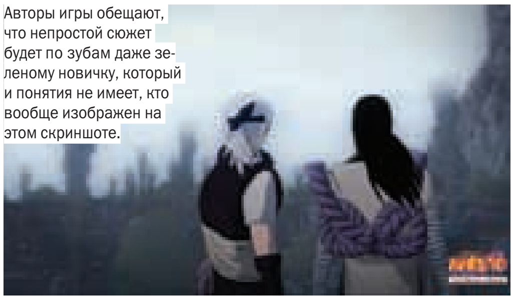
Этой осенью выходят сразу два эксклюзива нового поколения. Владельцы PlayStation 3 увидят Naruto: Ultimate Ninja Storm от японской CyberConnect2, обладатели Xbox 360 – Naruto: The Broken Bond от канадской Ubisoft Montreal и, думается, схватка между ними будет не менее увлекательной, чем финальное противостояние Наруто и Саскэ. **СИ**



Слева: Почуяв жертву, перелетные ниндзя снимаются с насиженных мест и отправляются на охоту.



Внизу: Слева направо: Нэйдзи, Наруто, Сикамару. Играйте за кого хотите, но в некоторых местах придется использовать строго определенные дзюцу.



Авторы игры обещают, что непростой сюжет будет по зубам даже зеленому новичку, который и понятия не имеет, кто вообще изображен на этом скриншоте.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



НЕМНОГО ИСТОРИИ Игрография The Lord of the Rings невероятна богата. Только за последние пару лет заявлено сразу несколько громких проектов по любимой во всем мире вселенной. А вот одной из самых первых заметных игр по мотивам франчайза Толкиена (тогда еще о кинотрилогии никто и не думал) была ролевушка J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings, Vol. I (Interplay, 1990). Что интересно – костяк ее разработчиков чуть позже работал над первой частью легендарной Fallout.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ

Максим Михеенко

ИНФОРМАЦИЯ

PC
PS3
XBOX 360
DS

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo DS
Жанр:
action.slasher
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Pandemic Studios
Количество игроков:
до 16
Дата выхода:
IV квартал 2008 года
Онлайн:
www.pandemicstudios.com/conquest
Страна происхождения:
США

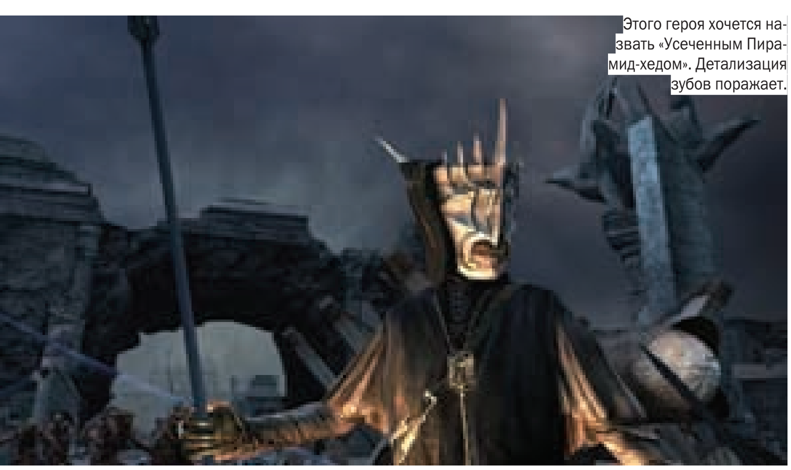
НА ГОРИЗОНТЕ



Неповоротливые олифанты могут стать как вашим кошмаром, так и главной ударной силой армии, если выберете сторону зла.



В особо жарких баталиях на экране ожидается до полутора сотен детально прорисованных бойцов.



Этого героя хочется назвать «Усеченным Пирамид-хедом». Детализация зубов поражает.

«МЫ – НАСТОЯЩИЕ ФАНАТЫ ВСЕЛЕННОЙ "ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ"». (ДЖОШ РЕЗНИК, PANDEMIC STUDIOS).

› Lord of the Rings: The Conquest

Умение Electronic Arts выжимать все соки из популярных вселенных давно стало притчей во языцех. Уж не здесь ли кроется секрет, позволивший рядовому издательству превратиться в транснациональную корпорацию с многомиллиардным оборотом и десятками студий по всему миру, неустанно выдающих новые игры?

Разумеется, столь лакомый кусочек, как кинотрилогия «Властелин Колец», прогремевшая около пяти лет назад, руководство «электроников» оставить без внимания не могло, и новым играм по уже отшумевшему, но пока еще не забытому франчайзу был дан зеленый свет. К сожалению, судьба RPG под кодовым названием The White Council неизвестна (проект не то похоронен, не то отложен), зато слэшер в лучших традициях Lord of the Rings: Return of the King с упором на многопользовательские баталии окажется на прилавках магазинов уже этой осенью.

Фанатам детища Питера Джексона и оригинальной вселенной сразу расскажем о главной приманке: теперь можно играть за любую из двух противоборствующих сторон. Да, все верно, заветное желание поклонников Черного властелина и его присных – встать на сторону зла и завоевать Средиземье, управляя Сауроном, скоро осуществится! Разработчики обещают предоставить игрокам достаточно большую свободу действий на огромных картах, а для прохождения сюжетной кампании (их две, «за темных» и «за светлых») предусмотрен кооперативный режим на четверых. Для игры за одной консолью нам предложат вариант с разделением экрана, а в сражениях по Xbox Live смогут участвовать до 16 игроков одновременно.

Генеральный директор Pandemic Studios Эндрю Голдман (Andrew Goldman) и президент студии Джош Резник (Josh Resnick) едва ли не одновременно, хотя и в разных «ветках» форума игры, заявили, что для воссоздания сражений в стиле фэнтези использовался опыт, приобретенный студией в работе над грандиозными битвами Star Wars Battlefront и Full Spectrum Warrior. А значит, те, кто уже побывал в роли имперских штурмовиков в далекой-далекой галактике и американских спецназовцев в жарком Зекистане, почувствуют себя как дома и в Lord of the Rings: Conquest, также ориентирующейся прежде всего на игру «вмногером». Знакомы будут и режимы мультиплеера: Conquest (захват контрольных точек), Capture the Flag, Deathmatch и Hero Deathmatch; и классы бойцов: воин, разведчик, стрелок (в его арсенале огненные и ядовитые стрелы, а также стрельба залпами) и маг (читай, мастер Силы), а также разделение персонажей на «простых» и героев. Из команды светлых сил действуют Фродо, Гэндальф, Арагорн, Леголас, Гимли, братья Боромир и Фарамир, в то время как в составе «оси зла» Саурон, Балрог, Саруман, назгулы во главе с королем-призраком и многие другие. Правда,

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ LoTR: Conquest – кульминация слегка затянувшейся эпопеи по «Властелину Колец». Игра создается при непосредственном участии New Line Cinema и студии спецэффектов Weta Digital.

ЧЕГО ЖДЕМ? Всего того, чего нам так не хватало в играх, названия которых начинаются со слов «Lord of the Rings»: возможности почувствовать себя приспешником Саурона, по-настоящему масштабных и красивых сражений.

ЧЕГО БОИМСЯ? Отсутствия свежих, действительно новых идей. Повторения ошибок Star Wars: Battlefront II.



Чисто поле обещает богатую географию путешествий. Побываем мы и в Шире, и в Хельмовой Пади, и в Минас-Тирите, да и практически во всех местах, так или иначе упоминавшихся в кинотрилогии.

чтобы стать Арагорном или Сауроном, вначале придется проявить себя в сражениях. На смену боевым машинам придут ездовые животные: от лошадей и варгов до мумаков, играбельны также энты и тролли (которые, ко всеобщему восторгу, смогут хватать и швырять вражеских воинов). Летать нам, по предварительной информации, не позволят – только вызывать «птичек» поддержки. Будут и осады замков с использованием катапульт, стенобитных машин и таранов, и сражения чуть ли не с киношным размахом. Одним словом, действо по накалу страстей обещает стать неотличимым от кадров из кинотрилогии. Как заверяют первые лица компании, работа шла под присмотром продюсеров из New Line Cinema, строго следивших за тем, чтобы все было максимально аутентично. На фоне этих обещаний особенно интересно, как Lord of The Rings: Conquest будет выглядеть на DS. Но увы, ни скриншотов, ни рассказов о геймплее этой версии пока нет.

Огорчает, что Голлум даже не упомянут – по нашим сведениям, его приберегли для будущих игр «по мотивам», одна из которых, вполне возможно, будет посвящена ему непосредственно.

Пока же особая роль в игре уготована Фродо – в одном из заявленных многопользовательских режимов все игроки, кроме одного, становятся назгулами, а этот один играет за Фродо. Призраки Кольца, естественно, охотятся за Бэггинсом, а тот получает тем больше очков, чем дольше сможет скрываться от них. Тот назгул, который первым найдет и одолеет Фродо, (сюрприз!) сам становится хоббитом, и все начинается сначала.

Уникальная возможность перекроить историю Средиземья и пережить эпизоды, оставшиеся за кадром, упомянута почти во всех рекламных материалах по игре. Недаром разработчики показывали целый уровень, посвященный разорению Шира, родины хоббитов. Да и пронестись на громадном мумаке, сея хаос и разрушение, нам еще ни разу не удавалось.

Lord of The Rings: Conquest станет самой масштабной игрой по толкиеновской вселенной, не считая разнообразных MMO-ответвлений. Но вот можно ли будет назвать «Завоевание» успешным последователем Return of the King, покажет осень этого года. Кредит доверия у Pandemic, сделавших в свое время Battlezone II: Combat Commander, есть. **СИ**

Любители самых современных экшнов на движках CryEngine 2 или id Tech 5 наверняка будут слегка разочарованы, увидев игру в действии. Никаких parallax-mapping последней итерации нам не обещают. Но вот фанатам вселенной стоит знать, что графические библиотеки кинотрилогии активно используются в игре. Благодаря контактам New Line Cinema, разработчики получили все архивы, используемые Weta Digital во время создания спецэффектов и компьютерной графики к фильмам. И – немедленно «вживили» материалы в игру. Вдвойне отрадно, что огромное количество наработок Weta, вырезанных из кинолент при производстве или монтаже, обрело вторую жизнь в игре.





Раньше близко взглянуть на знаменитостей можно было в музеях восковых фигур, а теперь их практически неотличимые двойники появляются и в играх.

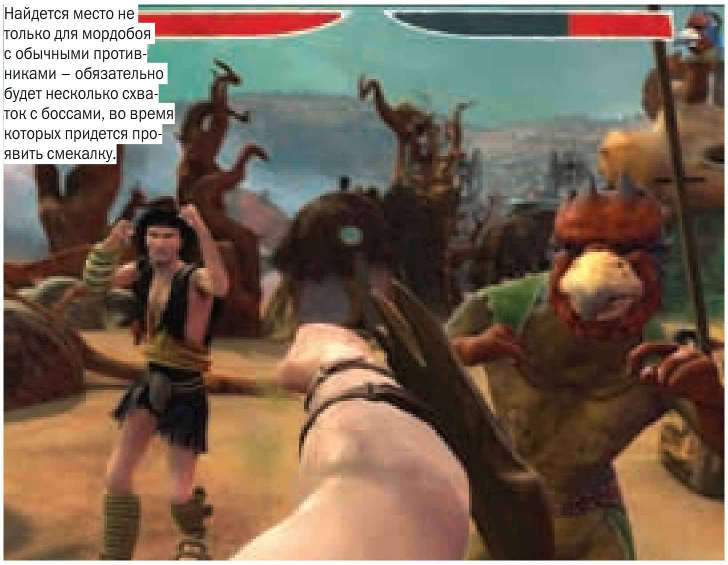
ЭТО ИНТЕРЕСНО

Основатели чилийской студии ACE Team, братья Андрес, Карлос и Эдмундо Брандо (ACE – аббревиатура, состоящая из первых букв их имен), начинали карьеру с модов для Doom и Quake. Самые известные из их работ – Batman Doom и The Dark Conjunction. Сотрудники ACE Team успели зарекомендовать себя и как разработчики казуальных продуктов: потрудились над играми для WildTangent, а также приняли участие в проектах Wanako Games. Последняя прославилась благодаря Assault Heroes, названной сайтом IGN лучшей игрой 2006 года для Xbox Live Arcade.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Вверху: В игре появится возможность обзавестись артефактами, которые дадут Гхату новые способности.



Найдется место не только для мордобоя с обычными противниками – обязательно будет несколько схваток с боссами, во время которых придется проявить смекалку.



ТЕКСТ

Алексей Харитонов

› Zeno Clash

Карлос Брандо, один из основателей ACE Team, неоднократно упоминал, что начинающей студии не стоит делать очередной проект на тему Второй мировой – его никто не заметит. Лучше придумать свой Portal – тогда и появятся шансы стать известными. Не исключено, что для чилийской команды Zeno Clash будет именно такой разработкой – на меньшее они не согласны.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person/fighting
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
ACE Team
Количество игроков:
1
Дата выхода:
4 квартал 2008 года
Онлайн:
www.aceteam.cl/zenoclash
Страна происхождения:
Чили

В играх от первого лица рукопашные схватки чаще оказывались приятным бонусом (или неприятной помехой), нежели полноценной возможностью отправить противников на тот свет. Не последнюю роль кулаки и оружие ближнего боя сыграли в таких проектах, как The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay и Dark Messiah of Might and Magic (а еще можно вспомнить Witchaven из прошлого века, но она вышла давно), однако это скорее исключения из правила. Вы можете возразить: «Вообще-то, разбираться с противниками «вручную», смотря на них глазами персонажа, не особо удобно. Бокс – еще туда-сюда, но зачем FPS превращать в какой-то файтинг?» Давайте подумаем: возможно, большинству разработчиков до нынешнего момента просто плохо удавалась реализация драк в таком ракурсе, или они не знали, как сделать акцент именно на рукопашных битвах. Так вот, в ближайшее время компания ACE Team обещает восполнить это досадное упущение.

В Zeno Clash придется не только орудовать кулаками и локтями, но и наносить удары ногами, а также активно блокировать атаки соперников. В итоге перед нами оказывается не какой-нибудь FPS, а самый настоящий FPF (first-person fighting). Впрочем, в игре есть место холодному – костяной дубине или каменному молоту – и огнестрельному оружию, а также различным бомбам. Наиболее любопытные и оригинальные (по крайней мере, внешне) образцы из арсенала – двойные рыбопистолеты и черепная бомба. Но ACE Team в любом случае делают акцент именно на ближнем бое. Выбить у противника оружие при должной сноровке не составит труда, но и он может ответить вам тем же, так что лучше на кувалды да мушкеты особо не рассчитывать.

Однако оригинальной моделью боя все интересности не ограничатся – в Zeno Clash будет полноценный сюжет, и о нем стоит рассказать отдельно. Главный герой игры – Гхат (Ghat) – поссорился с родителем-гермафродитом, что в их среде приравнивается к предательству и карается смертью. Ему предстоит скрываться от членов собственной семьи и бывших соратников – людей-свиней, людей-слонов и прочих созданий весьма странного (для нас, но не для Гхата) вида. Путь у храбреца один: через зловещую пустыню в неизведанный мир. Ему в каком-то смысле повезло: за ним увязалась его подруга Дедра (Deadra), так что в пути будет кого съесть… в смысле, не так одиноко. Помимо подруги нам встретится еще два десятка NPC. Не все они постараются избавить Гхата от неприятностей – наоборот, многие подарят новые. Разработчики утверждают, что сюжет – важная составляющая Zeno Clash, поэтому самые интересные подробности пока держат в секрете. Что же, тем увлекательнее интрига.

Место действия игры – Zenozoik, насыщенный жизнью и весьма вычурный мир, придуманный сотрудниками ACE Team. Само слово происходит от Cenozoic – то есть кайнозойская эра. Визуально же Zenozoik напоминает какую-то сумасшедшую смесь реалий каменного века с элементами стимпанка: строения выглядят непропорциональными, пустыни населены невесть откуда взявшимися чудищами, новые технологии соседствуют с безграмотностью. Ну и про людей-свиней мы вам уже рассказали.



НАИБОЛЕЕ ЛЮБОПЫТНЫЕ И ОРИГИНАЛЬНЫЕ ОБРАЗЦЫ ИЗ АРСЕНАЛА – ДВОЙНЫЕ РЫБОПИСТОЛЕТЫ И ЧЕРЕПНАЯ БОМБА.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

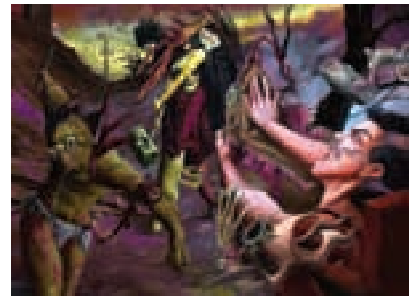
В ДВУХ СЛОВАХ В прямом и в переносном смысле слова зубодробительный проект от малоизвестных разработчиков, старающихся своим дебютом показать и доказать, что боевики от первого лица все еще могут быть оригинальными.

ЧЕГО ЖДЕМ? Самого необычного приключения от первого лица в этом году с запоминающимися персонажами, сумасшедшим сюжетом и находками, о которых другие игры подобного рода могут только мечтать.

ЧЕГО БОИМСЯ? В первую очередь – невнятного и слишком сложного управления. Во вторую – отсутствия атмосферы. И не хотелось бы, чтобы первый эпизод проходился за пару часов – если он окажется интересным, то тяжко будет еще год ждать продолжения.

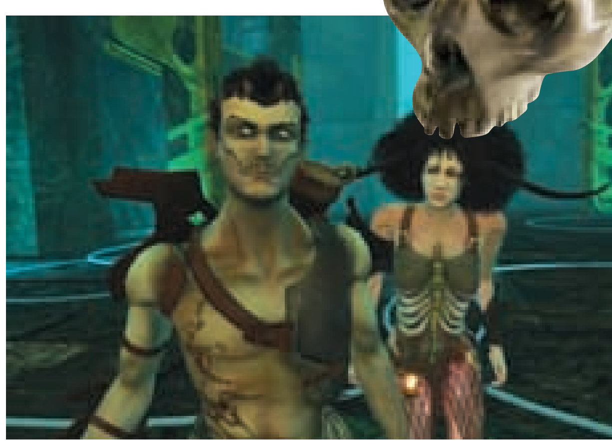


В первой части Zeno Clash нам предстоят только пешие прогулки. Но в ACE Team не исключают и верховую езду, которая может появиться в сиквеле. Конечно, если до продолжения дойдет дело.





Создавать движок с нуля молодая студия не стала – накладно для небольшой команды, да и жалко время тратить. К тому же, есть отлично подходящий для подобного творчества Source Engine, на котором сделана и упомянутая выше Dark Messiah of Might and Magic. Что примечательно, разработка Zeno Clash началась немногим более года назад, а уже в конце 2008-го ACE Team планируют представить игру на суд общественности. Как же молодой команде с весьма небольшим штатом из семи человек (плюс фрилансеры, само собой, но их роль в данном проекте не так уж и велика) удастся уложиться в столь короткие сроки? На этот вопрос можно дать сразу три ответа: во-первых, Zeno Clash, следуя последней моде, распилят на «эпизоды». Другими словами, рассказ о путешествии Гхата через пустыню – только первый кусочек истории. И кусочек весьма скромный – по словам разработчиков, на прохождение Zeno Clash вряд ли уйдет больше времени, чем на какой-нибудь эпизод Half-Life 2. Во-вторых, игра абсолютно линейна и не предлагает ни нескольких путей решения одной проблемы, ни каких-либо развилок во время прохождения. В-третьих, фанатов мультиплеера придется огорчить – игра нацелена исключительно на одиночек. Отсутствие многопользовательского режима позволяет авторам сконцентрироваться на сюжетной части. Эти моменты уже сейчас могут оттолкнуть немало потенциальных игроков, но не будем строго судить раньше времени – слишком уж нестандартную идею пытается реализовать ACE Team. **СИ**





Вверху: Качественной лицевой анимацией разработчики гордятся. А внимательным игрокам она станет хорошим подспорьем: можно будет наблюдать за эмоциями противника и на их основе принимать дальнейшие решения.



ЭТО ИНТЕРЕСНО

АНИМЕ Как и многие японские сериалы, история Afro Samurai началась в формате манги. Вскоре ее решили экранизировать в аниме, попутно подстроив под американскую аудиторию. Так в 2007 году появился шикарный сериал на пять эпизодов, премьера которого состоялась в Америке, а не Японии – для аниме это случай очень редкий. Afro Samurai изначально делался с английской озвучкой, и роли двух главных героев исполнил Самуэль Л. Джексон. В 2009-м ожидается второй сезон.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action.slasher.3D
Зарубежный издатель:
Namco Bandai (США)
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Namco Bandai
Количество игроков:
1
Дата выхода:
27 января 2009 года (США)
Онлайн:
www.namcobandaigames.com/games/afrosamurai
Страна происхождения:
Япония





Вверху: На скриншотах одежда врагов режется отдельно от тел.

Внизу: При суперударе время замедляется, а мир становится черно-белым.

Afro Samurai

В ДВУХ СЛОВАХ Игровая адаптация англоязычного аниме с Самуэлем Л. Джексоном в главной роли. Грядущий экшн делит незамысловатый сюжет с прошлогодним сериалом: чернокожий самурай Афро мстит за смерть отца, в особо изощренной форме убивая всех подвернувшихся врагов. Графическая технология, напоминающая cel-shading, делает игру не только похожей на аниме, но и просто чертовски красивой, позволяя сохранить при этом всю жестокость оригинала. Руки и ноги у врагов отлетают не по заранее заготовленным шаблонам – наоборот, тело противника рассекается точно по той линии, по которой прошло ваше лезвие. Разработчики хвалятся, что игроку будет позволено отрубать даже носы и пальцы, а череп исхитриться рассечь сотнями разных способов. Внутри врагов – сочные, подробно прорисованные кишки: эта игра задумана явно не для детишек. Боевая система ограничена несложным набором комбо, но герой также умеет выполнять суперудар: время замедляется, и вы можете точно управлять движением лезвия, рисуя на теле противника замысловатые узоры. Афро обучен не только драке, но и акробатическим трюкам: бегать по стенам, залезать на крыши и выполнять прыжки с переворотом. Разработчики уверены, что мир в их игре будет таким же открытым, как в Assassin's Creed. Но это они, пожалуй, преувеличивают.

ЧЕГО БОИМСЯ? Анимация кажется немного дерганой, герой часто промахивается мимо врагов, разрубая воздух, а боевая система, возможно, окажется слишком простой.

ЧЕГО ЖДЕМ? Моря кровищи и матюков от Самуэля Л. Джексона, реалистичной системы расчленения, стильных героев и неплохого сюжета из прошлогоднего аниме-сериала.

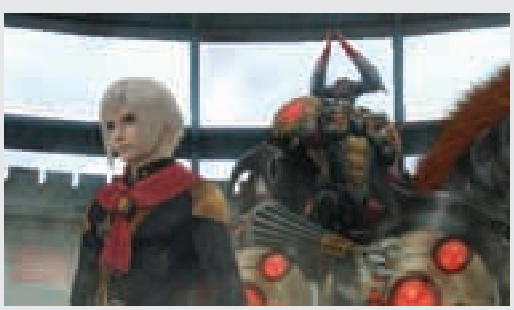
ЭТО ИНТЕРЕСНО

ПОРТАТИВНАЯ SQUARE ENIX Square Enix с одинаковым рвением поддерживает и PSP, и DS. Для платформы Sony она издает римейки первых двух частей сериала Star Ocean, файтинг Final Fantasy: Dissidia, свежую RPG из рода Kingdom Hearts – Kingdom Hearts: Birth By Sleep, а также Parasite Eve: The 3rd Birthday. В списке для «двухэкранника» значатся новые выпуски Valkyrie Profile и Kingdom Hearts, римейки Chrono Trigger и Dragon Quest VI, Dragon Quest IX: Guard of the Starry Night и музыкально-детективная Sigma Harmonics.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
до 3
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
http://na.square-enix.com/e306/titles/fabula/agito
Страна происхождения:
Япония





Вверху: Саммоны в Agito неизвестным пока образом связаны с системой развития персонажей.

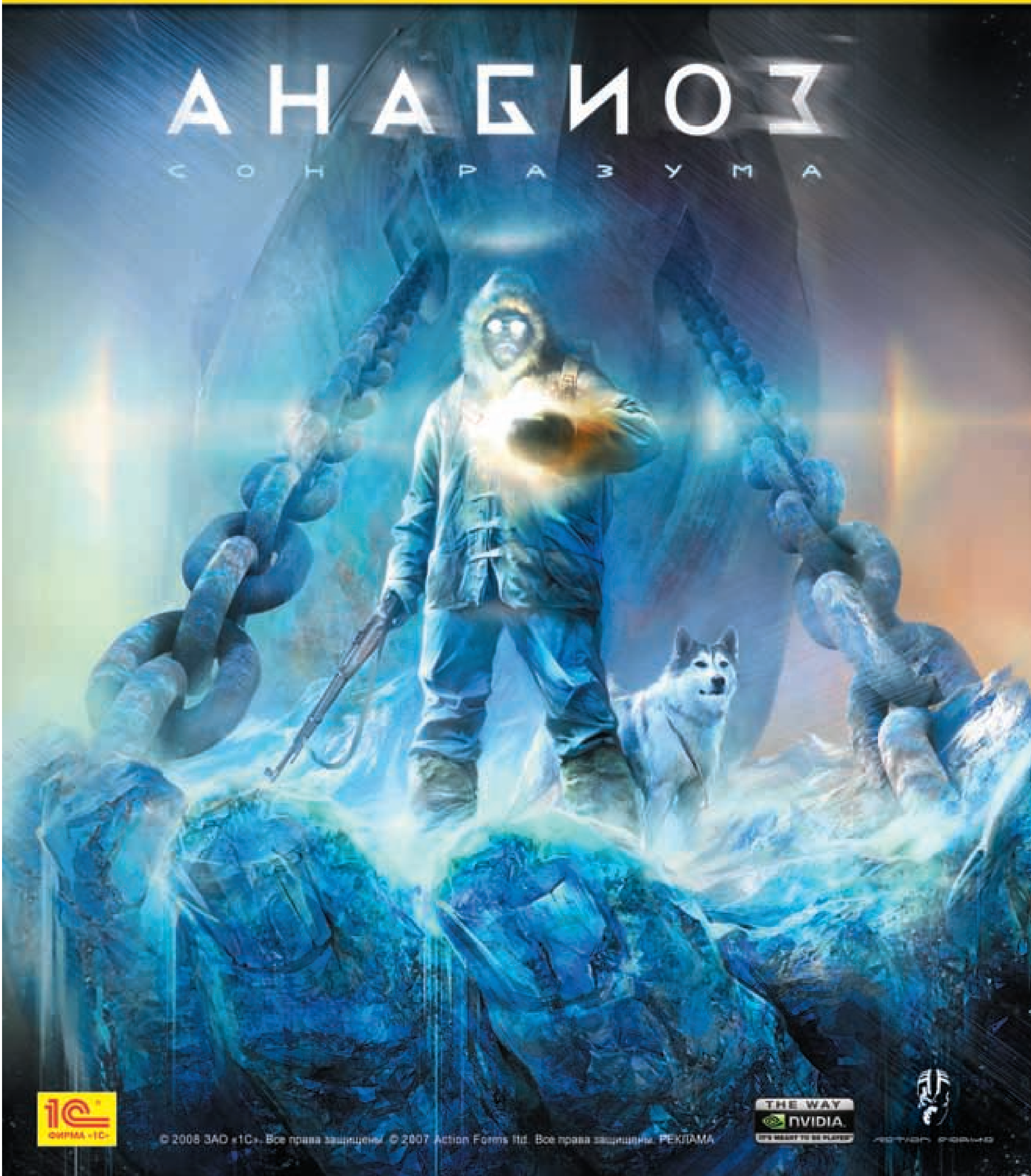
Внизу: Agito сперва была заявлена как игра для мобильных телефонов. Эта версия до сих пор находится в разработке, но прибавился еще и вариант для PSP.

Final Fantasy XIII Agito

В ДВУХ СЛОВАХ Agito XIII входит наравне со «старшими» родственницами (FF XIII и FF XIII Versus) в сборник Fabula Nova Crystallis, а значит, легенда о неких сверхмощных артефактах-кристаллах непременно будет обыграна и здесь. Свежий видеоролик с DK Sigma 3713, августовской выставки Square Enix полон кадров, будто позаимствованных из видеохроник Второй мировой. Но в отличие от выпусков RPG-сериала Shadow Hearts, в Agito вымысел не переплетается с непридуманными историческими событиями. Речь пойдет исключительно о фэнтезийных государствах и грандиозной войне, в которой примут участие школьники из академии магии. Японский журнал Famitsu клянется, что мы сможем подобрать себе героя по вкусу, поскольку всего юных воинов – не меньше дюжины. В битвах, согласно все тому же Famitsu, используется усовершенствованная ATB-система Crisis Core. Правда, это всего лишь означает, что герой не будет непрерывно лупцевать врагов: израсходовав весь запас «очков действия», он замрет на месте до полной перезарядки счетчика. Но вот будет ли использование особых приемов и личностный рост героев (проще говоря, level up) по-прежнему зависеть от воли случая, пока неизвестно. Кроме того, нам предстоит управлять не одним-единственным Заком, а целой командой бойцов – предположительно тремя, поскольку Agito обещают снабдить онлайновым мультиплеером на троих.

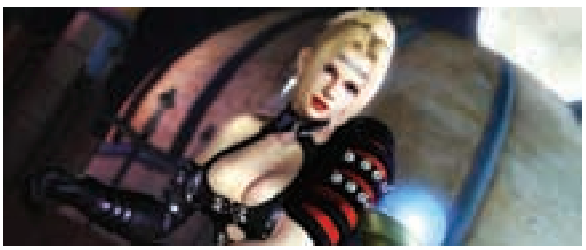
ЧЕГО ЖДЕМ? Красивейших видеороликов, разнообразных, не похожих друг на друга играбельных персонажей, возможности совместного прохождения лабиринтов.

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразных подземелий и скудного набора противников на манер Crisis Core, мультиплеера «для галочки».


АНАБИОЗ
СОН РАЗУМА
ФИРМА «1С»
THE WAY
NVIDIA
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Action Forms ltd. Все права защищены. РЕКЛАМА

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов





Константин Говорун

В самом конце августа Tecmo получила предложение мирно и за приличные деньги (около 200 млн. долларов, что сильно выше рыночной цены) войти в состав Square Enix. Так как ответ должен был поступить 4 сентября, вы уже его знаете, а мы (2 сентября, в день сдачи номера «СИ») – еще нет. О покупке (или ее срыве) мы расскажем в следующий раз, пока же хотим кое-что рассказать о товаре. Довольно странно, что Tecmo до сих пор еще никто не купил. Хотя компания была основана (как и большинство японских крупных издательств) в конце 60-х годов, а ее продукты выходили на всех известных платформах, дорасти до уровня Capcom, Konami и Sega она так и не смогла. На каждую крупную выставку Tecmo привозит солидных размеров стенд, устраивает красивую шоу-программу, но более одной-двух новых игр никогда не показывает. В наши дни успех издательства зиждется исключительно на сериалах Ninja Gaiden и Dead or Alive, также более-менее известны Fatal Frame и Gallop Racer. Они пользуются популярностью, но все же этого мало, и по оборотам Tecmo далеко до лидеров рынка. И это не все. К сожалению, у компании есть существенное отличие от других «середнячков», вроде Atlus и SNK Playmore, – отсутствие узнаваемого образа и, как следствие, постоянных поклонников. Все знают, что такое «сумасшедшие RPG от Atlus» или «файтинги и другие аркады от SNK», но логотип Tecmo ничего в душах геймеров не будоражит. Все игры компании прекрасно могут быть изданы любым другим японским издательством, и никто не расценит это как кощунство или предательство. В какой-то степени «лицом Tecmo» был Томонобу Итагаки, руководитель Team Ninja и создатель Dead or Alive с Ninja Gaiden. Однако он был изгнан из компании, да еще и с большим скандалом. Над будущим Tecmo сгустились тучи.
Конечно, логичнее всего для компании было бы превратиться в японское отделение Microsoft, но тамошнее бизнес-сообщество не любит такого рода сделки. Square Enix – местная компания, у которой нет ни своего файтинг-сериала, ни нормальных экшнов, ни ужастиков. Так что опыт и ресурсы Tecmo ей очень пригодятся. А там, глядишь, и Итагаки вернется.

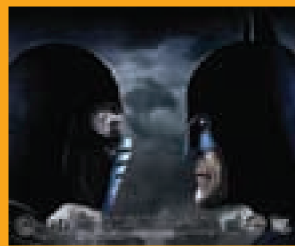


Авторские колонки

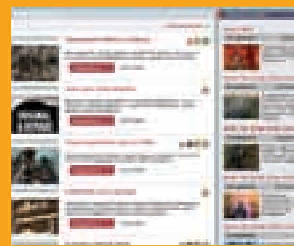
Спецматериалы и интервью



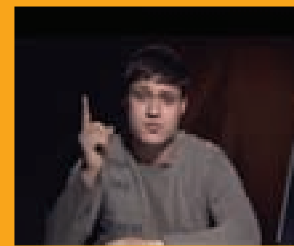
Смотрите также



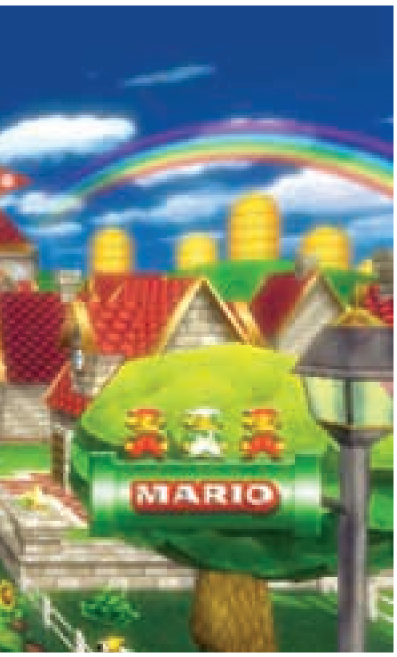
Аналитика на DVD
Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн
Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV
Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV



Хит-парады

Хит-парад Великобритании

1	Mario Kart Wii	Nintendo
2	Wii Fit	Nintendo
3	Beijing 2008	Sega
4	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega
5	Wii Play	Nintendo
6	Carnival: Funfair Games	Take 2
7	Big Beach Sports	THQ
8	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo
9	Wall-E	THQ
10	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision Blizzard

Хит-парад Японии

1	Rhythm Tengoku Gold	Nintendo	DS
2	Phantasy Star Portable	Sega	PSP
3	Dragon Quest V	Square Enix	DS
4	Wii Fit	Nintendo	Wii
5	Fire Emblem: Shin Ankoku Ryuu to Hikari no Ken	Nintendo	DS
6	Mario Kart Wii	Nintendo	Wii
7	Daigasso! Band Brothers DS	Nintendo	DS
8	Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 15	Konami	PS2
9	Meccha Taiko no Tatsujin DS Nanatsu no Shima no Daibouken	Namco Bandai	DS
10	Tales of Vesperia	Namco Bandai	X360

Новые темы



«В фокусе»: сериал Metal Gear Solid

Главная гордость Хидео Кодзимы и самый нашумевший сериал жанра «стелс-экшн» – как складывалась история Metal Gear Solid.

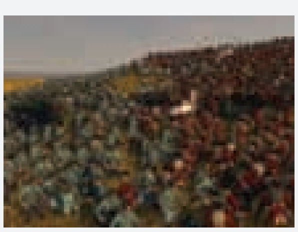
Смотрите с 22 сентября на канале Gameland.TV



События прошлых лет

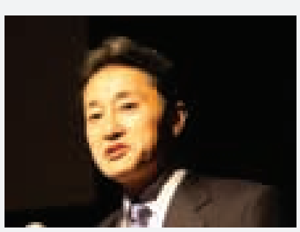
Год назад

Компания Creative Assembly анонсировала новую стратегию под названием Empire: Total War.



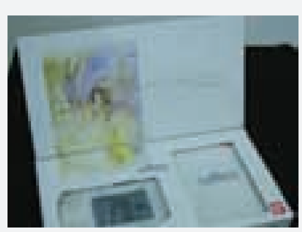
Пять лет назад

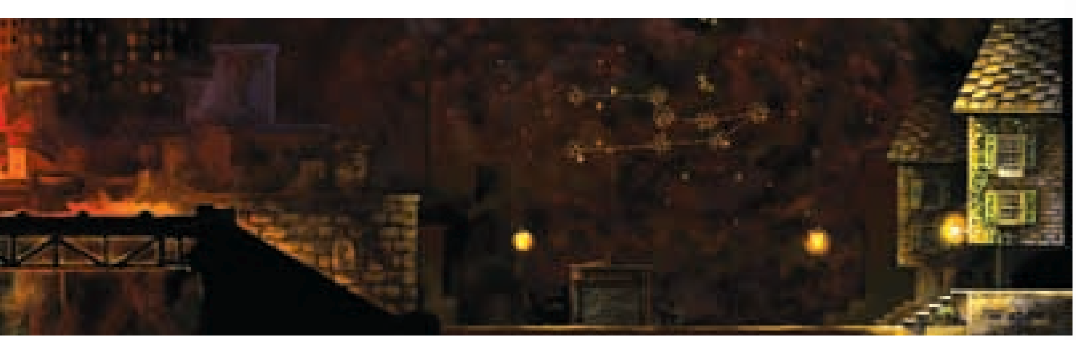
Каз Хираи назначен главным исполнительным директором американского отделения компании Sony.



Восемь лет назад

Bandai анонсировала портативную консоль WonderSwan Color и объявила, что поставлять хиты для нее будет Square.







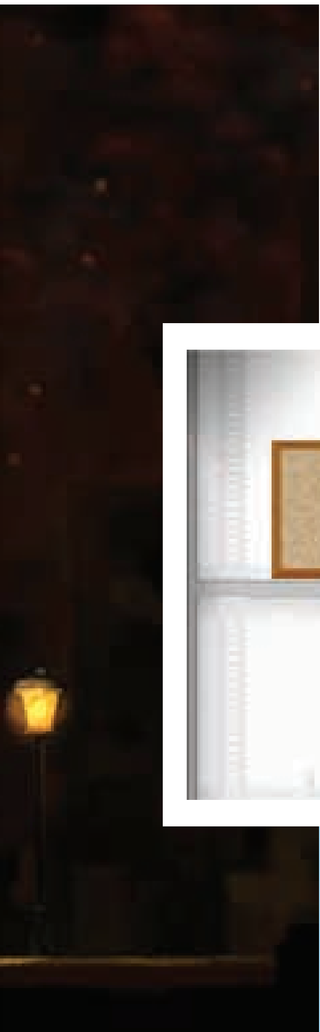
Эволюция BRAID

Часть третья: место, где живет Тим



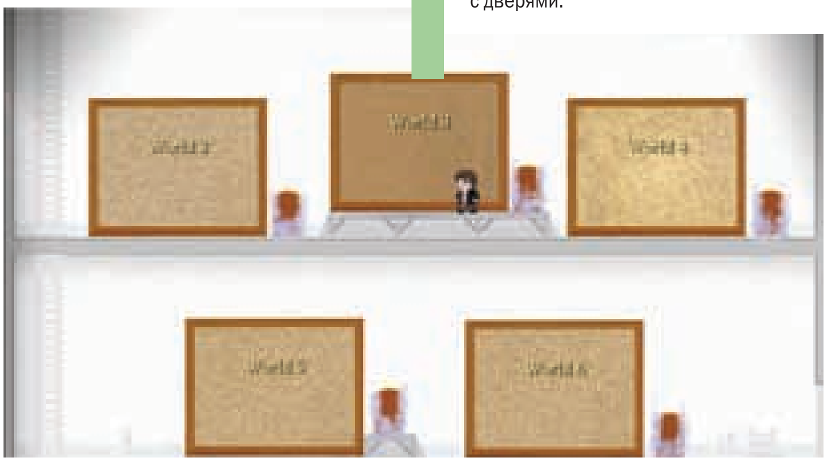
ТЕКСТ
Дэвид Хеллман

Герой Braid Тим странствует в поражающих воображение мирах, однако между путешествиями он всегда возвращается домой. Обустраивать его жилище было сложно, но и интересно, ведь оно несет сразу несколько функций: это и «перекресток миров», и место для отдыха и размышлений, и отображающий ваши успехи «экран статистики», и отражение характера Тима.

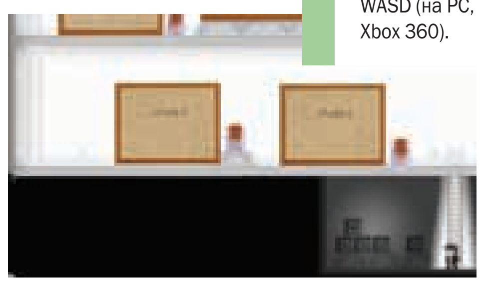


1

Так выглядело это место, когда я присоединился к проекту. Каждая дверь ведет в свой мир, где Тим познает новые законы течения времени и в награду получает кусочки головоломки. Эти кусочки он приносит домой и собирает их на досках рядом с дверями.



В подвале есть подсказка – можно играть с помощью клавиш WASD (на PC, конечно, а не на Xbox 360).





Коридор, ведущий к последней двери, недоступен почти до самого конца игры. Его перекрывают несколько ворот, каждым из которых соответствует один пазл. Соберите головоломку, и ворота откроются. Чтобы добраться до финальной двери, нужно сложить все пазлы.

Мы с Джонатаном обменивались разными идеями по поводу того, как должно выглядеть это помещение. На этих ранних скриншотах оно пустое и скучное, как картинная галерея – большие рамы только усиливают сходство. Но это мог быть и офис или дом Тима – в общем, какое-то место из реального мира в противовес фантастическим королевствам, где путешествует наш герой.

Я рад, что мы остановились на жилище, ведь странствия Тима – это его личное наваждение. Я представляю, как он приходит домой вечером и полностью погружается в свои фантастические грезы, теряя счет часам, которые тикают до самого утра. Игрок входит в персональное пространство героя и, знакомясь с его сюрреалистическим устройством, узнает больше о личности Тима.

Домашняя обстановка также напоминает нам, что, путешествуя в своем внутреннем мире, Тиму не нужно никуда уходить – ему достаточно склониться над чертежной доской или просто растянуться на диване. Да и пазлы обычно тоже собирают дома.



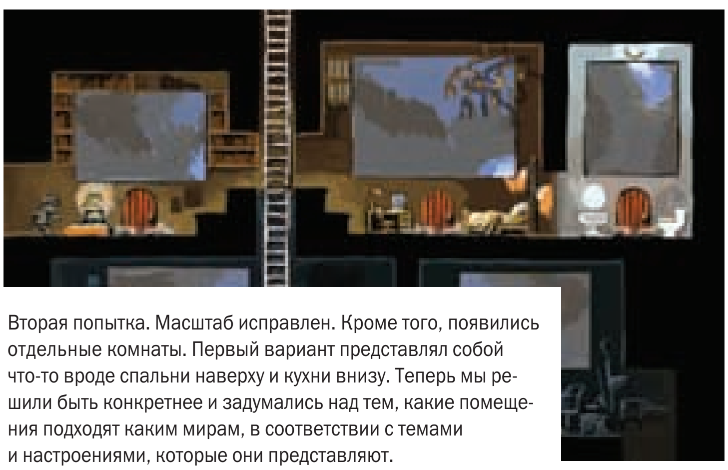
2

Это первый набросок апартаментов Тима, сделанный точно по вышеприведенной схеме. Многие детали здесь говорят о том, что герой – человек широких интересов, любитель пробовать все. Гитара, кубик Рубика, модель корабля, мольберт, даже маленькая клетка высоко на шкафу – возможно, он когда-то держал хомячка? Я хотел показать незавершенность его увлечений – некоторые из них уже заброшены, другие пока «в работе», а кое-какие еще должны появиться.

В Braid часто одни и те же мотивы повторяются в разной форме – так, здесь дизайн мобиля (украшения под потолком) отсылает нас к созвездию из самого начала игры. Раскрытие каждой идеи разными способами – текстом, визуально, через головоломки и игровую механику – важная часть концепции Braid.

Освещение здесь уютное, с акцентом на отдельные лампы, а не общий «фоновый» свет. Это потому, что у меня дома все так же.

Кроме того, вы можете заметить, что масштаб изображения сбит. Вначале это так и задумывалось, но потом оказалось, что дом выглядит «неродным» для Тима. Конечно, чтобы «подогнать» квартиру к герою, пришлось преодолеть некий ментальный барьер, поскольку все остальные уровни у нас гораздо более масштабные, чем этот экран.



3

Вторая попытка. Масштаб исправлен. Кроме того, появились отдельные комнаты. Первый вариант представлял собой что-то вроде спальни наверху и кухни внизу. Теперь мы решили быть конкретнее и задумались над тем, какие помещения подходят каким мирам, в соответствии с темами и настроениями, которые они представляют.

Картины висят над дверями – так было сделано, чтобы сэкономить место, однако вызвало новые проблемы. Мало того, рамы разного размера и по-разному сориентированы. Это тоже ненадолго.

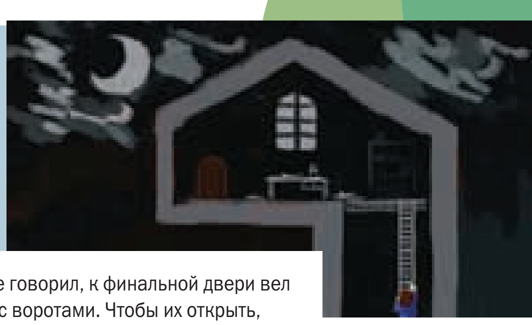


Теперь, когда каждая дверь находилась на своем месте, мы могли подсвечивать комнату, когда ее мир становился доступным.

Ступеньки рядом с лестницей – хороший пример того, как много внимания мы уделяли каждой мелочи. Увидев их на этом рисунке, Джонатан спросил меня, для чего они. «Мне нравится», – ответил я. «Бессмысленно, – сказал он. – Убрать».

Шучу, Джон не такой грубый (повежливее меня, по крайней мере). Но мы на самом деле обсуждали смысл даже таких деталей. Для нас было очень важно отсутствие ненужного декора, особенно в головоломках, связанных со временем, где лишняя информация могла затруднить решение или отправить по ложному пути. Эта лаконичность передалась и другим аспектам игры.

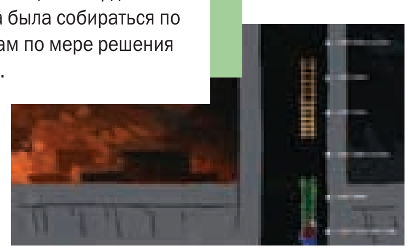
Изначально лестница была на правом краю экрана, и игрок спускался по ней, чтобы попасть сюда. Однако потом мы сделали слева вход – так уровень больше походил на нормальный дом. Лестницу мы передвинули, чтобы игрок в первую очередь наткнулся на вход в мир 2.



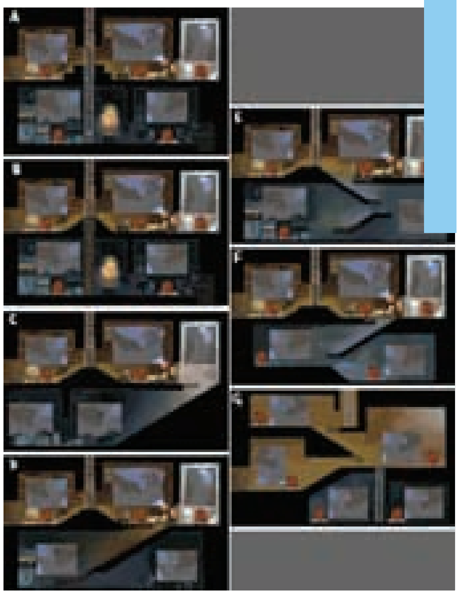
Как я уже говорил, к финальной двери вел коридор с воротами. Чтобы их открыть, нужно было собрать соответствующую головоломку. Однако на других уровнях они открываются ключами. Такой разнобой мог сбить с толку, и мы решили придумать другой механизм, уникальный для этой сцены.

Я предложил отвести для финальной двери отдельную комнату на чердаке…

…а лестница на чердак должна была собираться по кусочкам по мере решения пазлов.



4



К этому моменту мы перепробовали сто пятьдесят миллионов вариантов планировки этого уровня. Если я правильно помню, основная проблема была в том, что лестница-стремянка смотрелась не очень уместно для квартиры и мы пытались заменить ее лестничным маршем.

A: То же, что и в предыдущем варианте.

B: Наклонные плоскости вместо ступенек. Лестница раскрашена в два цвета (возможно, так она выглядит более «по-домашнему», чем однотонная?).

C: Стремянка, ведущая вниз, заменена лестничным маршем. Мы собирались оформить его как нормальную лестницу, с перилами и всем прочим. К сожалению, в таком виде он занимает слишком много места – справа от ступенек уже нельзя ничего расположить.

D: Здесь мы попытались решить проблему с нехваткой места, закончив лестницу над землей, чтобы под ней можно было пройти. Однако теперь на нее приходилось запрыгивать – мы решили, что это неестественно.

E: Схожая идея, только с двумя лестничными маршами. Проблема та же, плюс на верхнем этаже вам пришлось бы прыгать со ступенек, чтобы попасть в комнаты правого крыла. Это было бы еще более странно.

F: Похоже на E, но лестница заканчивается после двери в мир 3, а не до нее. Те же недостатки.

G: Рецепт сумасшествия.



В конце концов мы решили, что идея с лестничным маршем не работает, и пришлось бы нам уволить друг друга, если бы мы не придумали что-нибудь получше. Так что, хотя в жизни стремянки нечасто соединяют этажи дома, это было самое простое решение, которое можно было принять на основе существующих элементов игры. Мы начали экспериментировать с расположением стремянок.

H: То же, что A, только без боковых лесенок.

I: Лестница на чердак справа, лестница вниз слева.

J: Лестница на чердак еще правее.

K: Как I, только наоборот.

L: Лестницы вниз с обеих сторон.

Ни один из этих вариантов мы не использовали.

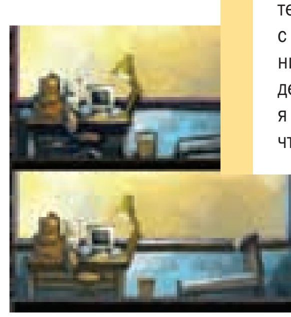
5



Этот вариант близок к финальному. Я рад, что мы использовали общую лестницу для доступа ко всем этажам и чердаку. Тот факт, что для обычного перехода между этажами вы пользуетесь незавершенной лестницей, которая должна в конце концов привести вас к последней двери, придает сцене целостность и напоминает о тайнах, ожидающих вас впереди.

Комната с буквами WASD стала туалетом. Отсутствие его было бы странным проявлением пуританства, и люди бы заподозрили, что мы пытаемся подавить какие-то неприятные воспоминания.

Остальные комнаты тоже неплохо проработаны. Не буду вдаваться в объяснения, но они полны символов, отсылающих к соответствующим мирам.



В какой-то момент оказалось, что темные тени и контуры соперничают с Тимом за внимание игрока. Больше нигде в игре у нас не было таких детализированных фонов. Так что я немного осветлил темные участки, чтобы убрать их на задний план.

Оригинал статьи вы можете прочитать в журнале Дэвида Хеллмана по адресу www.davidhellman.net/blog

Предыдущие статьи цикла «Эволюция Braid» мы печатали в «СИ» #16(265) и #17(266).

6

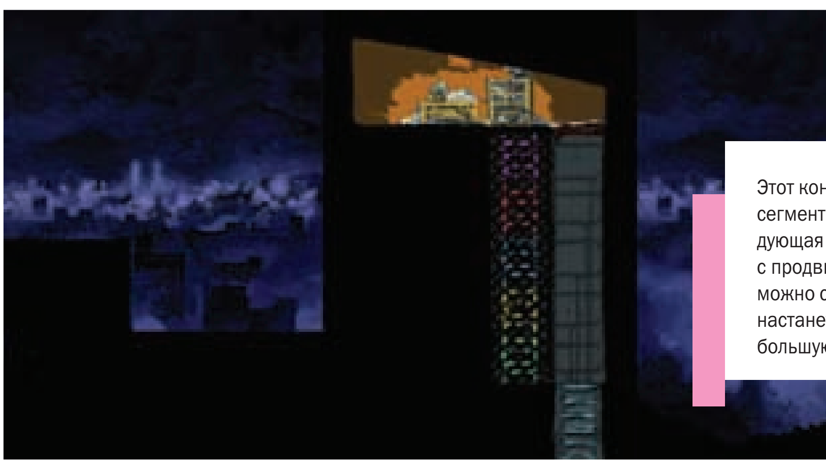
Мы с Джонатаном обдумывали разные способы обозначить связь между собиранием пазлов и появлением сегментов лестницы. (Пожалуйста, не обращайте внимания на то, что головоломки на этом рисунке не завершены. Представьте, что они уже сложены.) На этом эскизе собранные пазлы подсвечены неоном по периметру, и от них в окружающую темноту уходят светящиеся провода. В башне рядом с каждым включенным сегментом лестницы горит значок – кусочек головоломки, еще одна «связка».

Кстати, недоступные элементы лестницы находятся справа и выезжают влево по мере активации, а не появляются из ниоткуда. Так вы сразу можете понять, что должно с ними произойти, еще до того, как задействуете хотя бы один из них.





Дальнейшие попытки связать пазлы и сегменты лестницы. В конечном варианте эта связь гораздо менее очевидна – практически игрок должен сам сообразить, что она есть.

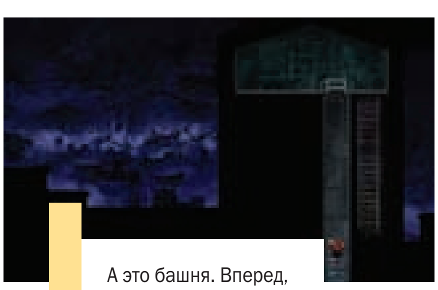


Этот концепт я нарисовал, раздумывая, не должны ли сегменты появляться слева, а не справа. Логика следующая – в платформерах обычно прогресс связан с продвижением слева направо. Хотя, по той же логике, можно сказать, что предметы справа от Тима ждут, когда настанет их черед. Отсюда мораль… неужели мы сделали большую ошибку?

7

Так дом Тима выглядит в игре.





А это башня. Вперед, решать головоломки!


www.crysiswarhead.com
ТРЕБУЕТСЯ БЕЗУМЕЦ!
Чтобы победить в войне, нужны настоящие мужчины. Чтобы спасти человечество от неминуемой гибели, понадобится кое-кто покруче. Он должен мастерски владеть целым арсеналом оружия и не останавливаться ни перед чем. Ему не должно быть известно значение слова "страх". Его имя – сержант Сайкс. Его кличка – "Псих".
CRYSIS
WARHEAD
16+
PC DVD
РЕКЛАМА

Эхо виртуальных миров: неординарные события в онлайн-играх

Если спросить давнего поклонника онлайн-игр о какой-либо MMORPG, то помимо стандартного описания любимого развлечения в целом, он обязательно расскажет парочку историй о своих приключениях. Обычно это байки из цикла «как мы весело били врагов» или о походах на невероятно сильных боссов. Но иногда в виртуальных мирах происходят события, показывающие, что онлайновые вселенные – это не только средство убежать от привычной реальности, но и ее отражение. Именно таким событиям мы и решили посвятить статью.

ТЕКСТ
Сергей Гоцман



Убийство лорда Бритиша

Первым и, пожалуй, самым известным эксцессом в истории MMOG, получившим широкую огласку в неигровой прессе, стало убийство лорда Бритиша (в миру Ричарда Гэрриотта – «отца» и главного дизайнера серии Ultima) в бета-тесте фэнтезийной Ultima Online. В августе 1997 года проводилась очередная встреча героев Британнии – лордов Бритиша и Блэкторна – с рядовыми гражданами-геймерами. Само собой, событие такого масштаба собрало тьму народа. И вот некий вор Rainz (в реальности – владелец небольшой компьютерной компании из Индианаполиса), член гильдии Ravens of Fate, посвятившей себя поддержанию баланса сил в Британнии, решил в очередной раз покуситься на жизнь «благородного диктатора». В рюкзаке одного из зевак удалец обнаружил свиток с заклинанием «Огненная стена». Стащив волшебный пергамент, Рэйнз направил заклинание на мостик, где стоял Бритиш со товарищи.

Стоит сказать, что все персонажи команды разработчиков должны были быть неуязвимыми, поэтому, когда под ногами единоличного правителя Британнии вспыхнуло пламя, он лишь засмеялся, выдавив: «Ха-ха, отличная попытка!» Но уже в следующее мгновение тело лорда упало замертво, а застывшая в изумлении толпа узрела не менее удивленный призрак Бритиша.

Находившийся рядом лорд Блэкторн (он же – Старр Лонг, директор Ultima Online) не растерялся и сразу же вызвал четырех демонов, которые быстро разогнали толпу немудреным способом, просто начав убивать всех без разбора.

Основную роль в инциденте сыграл пресловутый человеческий фактор – Гэрриотт просто забыл включить режим неуязвимости. Кроме того, в черте города, где проводилась встреча, стражники не действовали, что позволило Рэйнзу абсолютно безнаказанно шарить по чужим карманам.

Само собой, учетная запись «киллера» была заблокирована. Что интересно, на том же аккаунте у него был прокачанный персонаж-маг, но в историю Рэйнз вошел именно как вор-новичок, убивший лорда Бритиша.

КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Официально Рэйнза заблокировали не конкретно за попытку покушения, а за прошлые «прегрешения» – он часто использовал ошибки бета-версии для убийства других персонажей, вместо того чтобы рапортовать о багах, и игнорировал просьбы прекратить такое поведение. К чести обеих сторон, ни Рэйнз, ни Origin не затаили друг на друга зла – провинившемуся игроку было позволено вернуться в Ultima Online после официального релиза, и он обещал воспользоваться этой возможностью. Однако история MMO знает немало примеров, когда организаторы онлайновой игры избавлялись от неугодного подписчика под тем или иным предлогом, и изгнаннику оставалось только радоваться, что дело обошлось без физической расправы или судебного иска. Такова история профессора Питера Ладлоу (Peter Ludlow), критиковавшего на страницах виртуальной газеты The Alphaville Herald политику Electronic Arts относительно The Sims Online – в частности, тот факт, что в этой замечательной игре несовершеннолетние геймеры могли заниматься киберсексом.



Вверху: В 2004 году Питер Ладлоу был изгнан из The Sims Online и продолжил свою карьеру виртуального журналиста в Second Life.



В честь окончания бета-теста Лорд Бритиш произносит речь.



Исторический момент гибели разработчика.



Длинноволосый человечек в одной набедренной повязке – это и есть Райнз.

Воссоздать Phantasy Star Online. В одиночку

Долгие годы Phantasy Star Online оставалась единственной MMORPG на консолях. Однако, увы, жизненный цикл Dreamcast подошел к концу, и в конце марта 2003 года американские серверы игры должны были быть остановлены.

Но мир не без смелых людей, один из которых, известный как Schthack, за две недели до отключения официальных серверов стал отслеживать и регистрировать трафик, курсировавший между клиентской и серверной частью PSO. А когда сервера отправились в мир иной, парень взялся разбирать накопленные записи. На первых порах этому мешало кодирование трафика, но через пару месяцев (а точнее, 17 декабря 2003 года), при поддержке еще двоих человек – Wildone и King Arthur – был рожден проект по воссозданию серверной части Phantasy Star Online.

За два года, используя собранные логи, Schthack сумел написать эмулятор и запустить сервер PSO (www.schtserv.com). В работе ему помогало множество энтузиастов, но фактически то, что теперь у любого желающего есть возможность абсолютно бесплатно играть в онлайне в давно похороненный Sega проект, – единоличная заслуга Schthack'a.

КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

С одной стороны, действия Schthack'a, без сомнения, нарушали какие-то из пунктов лицензионного соглашения пользователя Phantasy Star Online; с другой, не являлось ли закрытие серверов поводом для разрыва вышеупомянутого соглашения? Как бы там ни было, корыстного умысла в действиях нашего героя не наблюдается, и он вполне достоин титула «Робина Гуда цифровой эпохи».





Сто тысяч долларов за виртуальную станцию

Весной 2004 года в одной из «виртуальных вселенных» Project Entropia (ныне Entropia Universe), была продана космическая станция с прилагающимся к ней астероидом. Изюминка в том, что британский кинорежиссер Джон Джейкобс (Jon Jacobs, известный в Сети как Neverdie) отдал за нее… $100 тыс. (часть денег он получил под залог собственного дома). Будучи одним из пионеров рынка онлайновой недвижимости, он в числе первых понял, что такие вложения окупаются. Джейкобс превратил свою станцию в элитный ночной клуб, который приносит ему до $900 тыс. годового дохода.

Примечательно, что за год до этого некто Deathifier приобрел во все той же Project Entropia виртуальный остров ценой в $26 тыс. Покупатель вернул потраченные деньги уже за полгода, начав продавать земельные участки под застройку.



Слева: На заре своей бизнес-карьеры Анше Чунь использовала заработанные в Second Life деньги, чтобы помогать филиппинскому сироте.

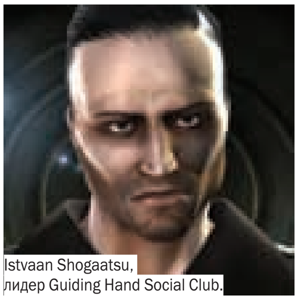
КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Если уж ты проводишь десятки часов за любимым занятием, совсем нелишне было бы иметь с него какой-то доход. И если в играх вроде World of Warcraft покупка игровых предметов за реальные деньги официально запрещена, то валюты Entropia Universe и Second Life вполне законно конвертируются в настоящие доллары. 8 мая 2007 года в Entropia Universe прошел первый в мире аукцион банковских лицензий, которые были приобретены местными толстосумами (включая Neverdie), а также представителями платежных интернет-систем – немецкой Wirecard и русской MONETA.ru. Как говорит еще одна виртуальная миллионерша, Анше Чунь (Anshe Chung), «здесь стать богатым может любой». Разумеется, мировые правительства тоже не прочь снять сливки с крутящихся в онлайновых мирах богатств, но обложить виртуальные сделки налогами не так-то просто.

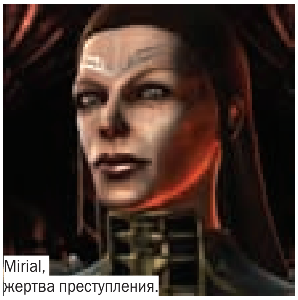
КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Убивать людей, конечно, нехорошо, но слаженной работе этой гильдии асассинов остается только аплодировать. Кроме того, судя по отзывам многих обитателей EVE online, Mirial тоже была небезгрешна – ее неоднократно уличали в обмане и грабеже. В любом случае, хорошо, что конфликт не выплеснулся за пределы игры – увы, такие случаи тоже бывали.



Istvaan Shogaatsu, лидер Guiding Hand Social Club.



Mirial, жертва преступления.



Arenis Xemdal, исполнитель.

Большой куш

Следующим событием, потрясшим поклонников онлайн-игр, стала история, случившаяся с корпорацией Ubiqua Seraph в фантастическом мире EVE Online. В одно мгновение сильная и богатая организация была ограблена на общую сумму в 30 млрд ISK (Interstellar Kredits) – что в переводе на реальные деньги по тогдашнему курсу составляло около $10 тыс. Весной 2004 года Guiding Hand Social Club (корпорация, специализирующаяся на заказных убийствах), управляемая Istvaan Shogaatsu, прозванным на форумах «криминальным авторитетом мира EVE», получила заказ от анонимного нанимателя на убийство персонажа-девушки Mirial, состоящей в Ubiqua Seraph. Сумма, оговоренная в контракте, на то время была весьма внушительной – 1 млрд ISK. Кстати, ходили слухи, что у заказчика были личные причины желать смерти ненавистной Mirial.

На протяжении целого года агенты втирались в доверие к верхушке Ubiqua Seraph. В итоге шпионы пробрались практически на все уровни вертикали власти – начиная с рядовых бойцов и заканчивая директорами отделений Ubiqua Seraph. А один из агентов, Arenis Xemdal, даже стал правой рукой Mirial – она полностью ему доверяла как в профессиональном, так и в личном плане.

Представители Guiding Hand Social Club терпеливо ждали момента для реализации своего коварного плана. И когда время пришло, всего одно ключевое слово («Nicole») запустило операцию. Mirial, находившаяся на вылете в сопровождении Arenis Xemdal, подверглась неожиданному нападению банды, но первый и последний залпы по ее кораблю нанес «соратник».

В течение одного часа все ангары Ubiqua Seraph были разграблены, а украденное вывезено в безопасные зоны космоса. Из огромнейшей добычи заказчик попросил только одну вещь – холодное мертвое тело Mirial, оставшееся после уничтожения ее спасательной капсулы.



Со стороны сражение между двумя тяжелыми кораблями, принадлежавшими Arenis Xemdal и Mirial, выглядело довольно невзрачно.

МММ в ММО

В конце 2005 года в EVE начал работу Eve Intergalactic Bank (EIB). Директор EIB, некто Cally, также известный как Dentara Rast, предлагал каждому вложившему деньги в банк 9% месячных выплат. Просуществовав почти год, EIB завоевал доверие вкладчиков, чему свидетельством были радостные голоса игроков, ежемесячно получавших свои проценты.

Но вот пришел момент, когда Cally понял, что приток свежих инвестиций прекратился, а все, кто собирался вложить деньги в EIB, уже это сделали. Через подставную учетную запись хитрец объявил на официальном форуме EVE Online о собственной преждевременной кончине в реальной жизни. Самые доверчивые пользователи начали высказывать соболезнования семье, те же, что оказались проницательнее – орать благим матом.

Однако через пару дней Cally захотелось славы. Он решил снять свое обращение к обворованным вкладчикам и выложить его в Интернете. Парень честно признался, что банк изначально должен был стать финансовой пирамидой, а сам Dentara Rast теперь хоть и ублюдок в глазах других игроков, но ублюдок чрезвычайно богатый.

Так бы это и осталось «еще одним обманом в мире EVE Online», если бы не сумма, которую удалось вытянуть из доверчивых товарищей – 700 млрд ISK (что приравнивалось тогда к $170 тыс.). Но так как Cally действовал в рамках правил, то, несмотря на многочисленные требования, разработчики оставили в покое его персонажей. Впрочем, от возмездия обманщик не ушел – в 2007 году он попытался продать несколько миллиардов ISK на интернет-аукционе. И тут же был наказан блокированием доступа к учетной записи.

КОММЕНТАРИЙ

МАРИНА ПЕТРАШКО

Читать об этом тем любопытнее, чем чаще вспоминаешь две вещи: рассуждения на ранних этапах геймерского движения о том, что в виртуальные миры обычно бегут интеллектуалы, не понятые обществом. И то, что во многих ММО узаконено противостояние игроков, значит, принцип «доверяй, но проверяй» должен сидеть у геймера в мозжечке. Как-то все это не вяжется с эмоциональными архивными кадрами, показывающими толпы плачущих старушек у офиса Мавроди (а у жителей других стран наверняка были свои прецеденты такого же рода, и опять таки со старушками и прочими рядовыми гражданами, отнюдь не с финансовыми аналитиками). Поражает и наплевательское отношение к ресурсам – деньгам, личному времени. Неужели геймерам ни того, ни другого было не жалко, что они не удосужились хотя бы подумать, как будет работать предложенная схема? Не нужно быть экономистом, чтобы догадаться, что аналог работы реальных банков в игре построить сложно. В самом деле, в реальности деятельность коммерческих банков одной страны (в виртуальности приравняем страну к одной онлайн-игре) завязана, во-первых, на деятельность банков других стран (и где вы видели в EVE такую интеграцию с другими проектами?), во-вторых, как правило, регулируется неким центральным органом (Центробанком), который связывает коммерческую деятельность и государство, следя, чтобы все было по закону (сравните этот случай с упомянутым выше аукционом банковских лицензий в Entropia Universe).

В игре аналогом этого стало бы открытие подобной структуры кем-то из игровой администрации, чего, надо понимать, в описываемом случае и близко не было. Более того, доход реальной экономике приносят всего две вещи: производство и ростовщичество (не только прием, но и отдача денег в долг). Неужели так сложно выяснить, каким способом предполагаемый «банкир» планирует извлекать доход?

Удивительно, что у столь большого числа игроков подобные вопросы так и не возникли.

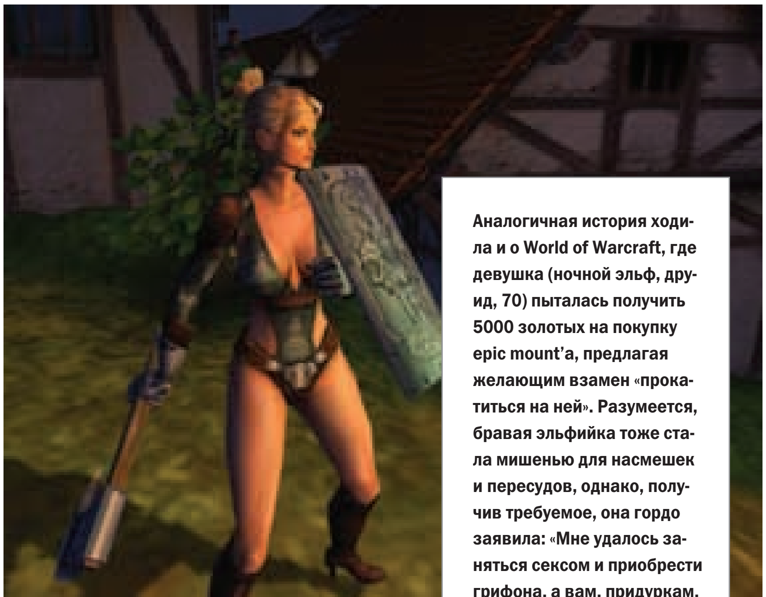




Вверху: Кошелек Cally после того, как он прекратил выплаты вкладчикам EIB. И это еще не все деньги, что ему удалось заполучить.

Слева: Cally, он же Dentara Rast. Самый успешный аферист в истории онлайн-игр.

«Она отдалась за щит!»



Аналогичная история ходила и о World of Warcraft, где девушка (ночной эльф, друид, 70) пыталась получить 5000 золотых на покупку epic mount'а, предлагая желающим взамен «прокатиться на ней». Разумеется, бравая эльфийка тоже стала мишенью для насмешек и пересудов, однако, получив требуемое, она гордо заявила: «Мне удалось заняться сексом и приобрести грифона, а вам, придуркам, не светит ни то, ни другое».

Осенью 2005 года отличились уже представители отечественного сообщества. Некая Аведа[ELITE] пожаловалась на официальном форуме российской MMORPG «Сфера», что ради крайне редкой и дорогой вещи, «Щита Стихий +63», согласилась переспать с товарищем по клану. Думаете, это все? Дальше было интереснее: через два дня после завершения сделки, когда каждая из сторон получила желаемое, щит был удален из игры системой, борющейся со скопированными и размноженными при помощи багов вещами. После чего Аведе оставалось лишь горько причитать, что ее жестоко кинули, причем сделал это не кто иной, как почти родной соклановец.

Ссылка на эту ветку обошла все крупные русскоязычные форумы соответствующей направленности и под всеобщие возгласы, смех и улюлюканье обсуждалась весьма активно. Но так как, кроме утверждений самой Аведы, других доказательств реальности истории не было, сейчас принято считать, что все это было то ли просто хорошей шуткой, то ли пиар-кампанией «Никиты» (разработчика «Сферы»). Тем не менее, наши геймеры любят пересказывать байку «о девушке, переспавшей за щит», сидя где-нибудь за кружкой пива.

КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

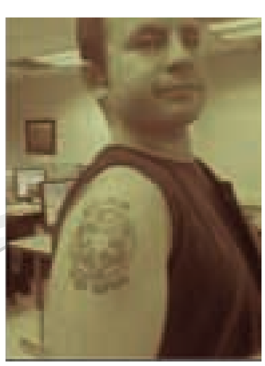
Пример иллюстрирует, скорее, не беспечность или распутность некоторых игроков, а склонность людей верить слухам, которые подтверждают их картину мира – в частности, что онлайн-геймеры «садятся» на свои любимые игрища похуже наркоманов, и что онлайн-девушки (или даже девушки в общем) только и ищут повода запрыгнуть в чью-нибудь постель. Так, на том же форуме практически сразу появились опровержения – в частности, что Аведа давно уехала в Австралию и персонажем завладел ее брат – но они, увы, достигли далеко не всех ушей, слышавших изначальную версию истории.

Star Wars Galaxies и сексуальные меньшинства

Давным-давно, в одной далекой-далекой MMO (конкретнее – летом 2006 года в Star Wars Galaxies) решили сыграть свадьбу два однополых персонажа. Праздник сорвал Strell Samodelkin (кстати, играл за этого персонажа наш соотечественник, ныне проживающий в Сиэтле) – весьма одиозная личность в мире Star Wars Galaxies. Стрелл прославился тем, что регулярно устраивал всевозможные мероприятия (среди которых были и самые разные акции протеста) на сервере Sunrunner, что, учитывая наплевательское отношение создателей к своей далеко не самой удачной игре, ценилось другими игроками Star Wars Galaxies. Придя на свадьбу с целой оравой противников однополых браков, Стрелл толкнул речь (http://stationblog.wordpress.com/2006/08/14/diary-of-a-hatemonger), в которой досталось не только гомосексуалистам, но и «калифорнийским хиппи», и «тем непатриотичным уродам, которые разрешили все это». Sony же, которая давно искала повод забанить смутьяна, наконец дождалась своего счастливого часа. Для верности сотрудники компании даже откопали лог еще одного публичного выступления Самоделкина, когда он в 2004 году, отыгрывая роль имперского офицера, объяснял, где должны быть и что делать «негры и джедаи», называя последних Jewdi и предлагая отправить их в газовые камеры. Несмотря на давность преступления и оправдание, что отыгрывалась роль «злого персонажа», его слова были расценены как расистские, добавлены к жалобам оскорбленных на свадьбе и за все суммарно выдана пожизненная блокировка учетной записи.

Заодно доступ к игре перекрыли и брату Стрелла, известному под именем Stroi Samodelkin. Последний провинился лишь в том, что иногда давал родственнику пользоваться своей учетной записью, хотя никакой общественной деятельностью персонажи Строя не занимались.

Справа: Стрелл Самоделкин собственной персоной. На татуировке – эмблема Империи и надпись Born to Win.



КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Останься Стрелл в рамках ролевого отыгрыша, ему, возможно, и удалось бы сойти за злобного имперца, но упомянув «калифорнийских хиппи», он, можно сказать, почти напрямую оскорбил компанию-разработчика, а такие выходки, как мы уже видели, они редко прощают. Самое смешное, что свою антигомокампанию Стрелл организовал, чтобы добиться снятия бана, наложенного на другого принадлежащего ему персонажа – как говорит он сам, за «инциденты, связанные с выпивкой».
Что же касается однополых отношений, они не новость для мира Star Wars – так, известные по романам Карен Трэвисс мужчины-мандалорцы Горан Бевиин и Медрит Васур открыто состояли в браке. В контексте же онлайновых игр женитьба девочки на девочке (а речь шла именно о двух женских персонажах) и вовсе выглядит невинной забавой, тем более что под их личиной запросто могли скрываться два Небритых Программиста (TM).



Переполненный «Конан»

Пару месяцев назад World of Warcraft взяла планку в 10 миллионов подписчиков – и это абсолютный рекорд популярности среди MMO с помесячной оплатой. Что интересно, на данный момент проблему с переполненностью серверов при старте испытывает и Age of Conan: Hyborian Adventures. Ждем «сервер для русских»?



RUS-SONG

Успех World of Warcraft после релиза превзошел даже самые оптимистичные прогнозы отдела маркетинга Blizzard. Выделенные на европейский регион 43 сервера оказались неспособны принять всех желающих, и чтобы запустить новый хит, порой требовалось провести около получаса в очереди. Через пару месяцев Blizzard добавила еще 45 серверов, но, как оказалось, и этого было мало. Старые игроки не торопились расставаться со своими персонажами, а новые подписчики не хотели идти на необжитые сервера, стремясь попасть туда, где народа побольше. Сложилась ситуация, когда одновременно существовали как переполненные, так и почти пустые сервера. Blizzard вышла из положения с честью, инициировав «миграции» – добровольные переносы персонажей со всем имуществом. Переселение увлекло целые кланы, и проблема разрешилась.

Место действия нашей истории – европейский сервер Warsong. Когда разработчики объявили о миграции, русскоязычные кланы обеих противоборствующих фракций World of Warcraft – Альянса и Орды – приняли решение остаться на месте. В первой волне переселения ушли англоязычные кланы. Во второй оставшиеся европейцы поняли, что им не хватает старых друзей и врагов, и тоже помахали всем ручкой. Наши же остались…

После двух волн миграции население Warsong заметно сократилось. А оставшиеся жители с удивлением обнаружили, что в большинстве своем они русскоязычны. Но сильнее всех поражало такое положение дел европейцев – они вдруг поняли, что большая часть людей, которые их окружают, не владеет английским! Вот тогда на форуме Warsong и началась настоящая паника. Немногочисленные англоговорящие игроки бесконечно сетовали на свою долю. Все это заставило создателей игры провести третью (а потом еще и четвертую!) волну миграции специально для Warsong.

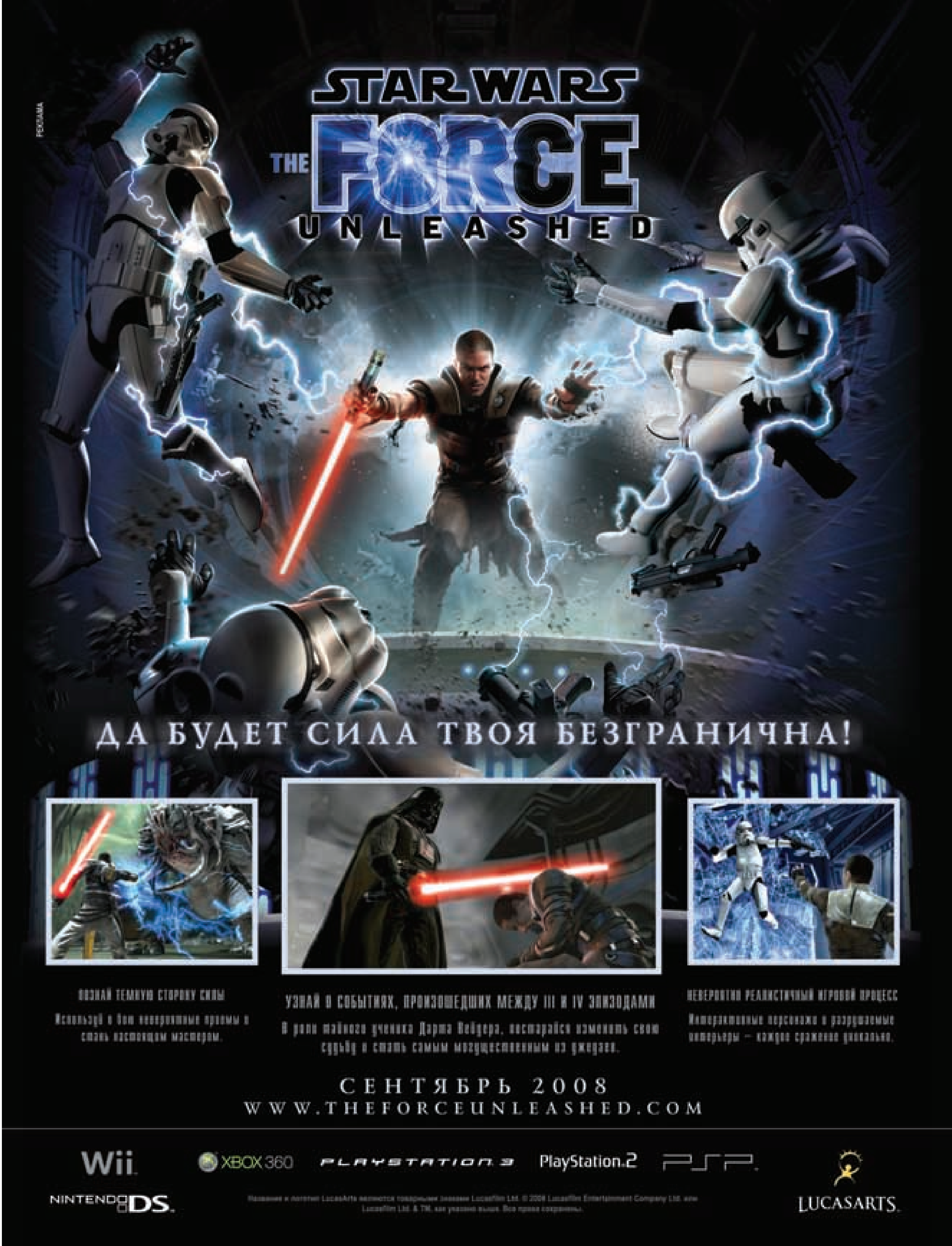
Кстати Blizzard официально так и не признала Warsong русским сервером, и до сих пор он находится в закладке «English». Этот факт часто сбивает с толку непосвященных, поэтому иногда тишину серверного форума нарушает вопль какого-нибудь новичка: «О Боже! Кругом одни русские!».



КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

С выходом локализации World of Warcraft началась новая волна миграций – персонажи, принадлежащие русским пользователям, переносятся с европейских серверов на русскоязычные. В ближайшее время миры Warsong, Molten Core, Shadowmoon, Stonemaul, где обитали в основном наши соотечественники, будут расселены и закрыты на подготовку к запуску дополнения Wrath of the Lich King.


РЕКЛАМА
STAR WARS
THE FORCE UNLEASHED
ДА БУДЕТ СИЛА ТВОЯ БЕЗГРАНИЧНА!
ПОЗНАЙ ТЕМНУЮ СТОРОНУ СИЛЫ
Используй в бою невероятные приемы и стань настоящим мастером.
УЗНАЙ О СОБЫТИЯХ, ПРОИЗОШЕДШИХ МЕЖДУ III И IV ЭПИЗОДАМИ
В роли тайного ученика Дарта Вейдера, постарайся изменить свою судьбу и стать самым могущественным из джедаев.
НЕВЕРОЯТНО РЕАЛИСТИЧНЫЙ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС
Интерактивные персонажи и разрушаемые интерьеры – каждое сражение уникально.
СЕНТЯБРЬ 2008
WWW.THEFORCEUNLEASHED.COM
Wii
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PSP
NINTENDO DS
Названия и логотип LucasArts являются товарными знаками Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. или Lucasfilm Ltd. & TM, как указано выше. Все права сохранены.
LUCASARTS

Эпидемия чумы в World of Warcraft

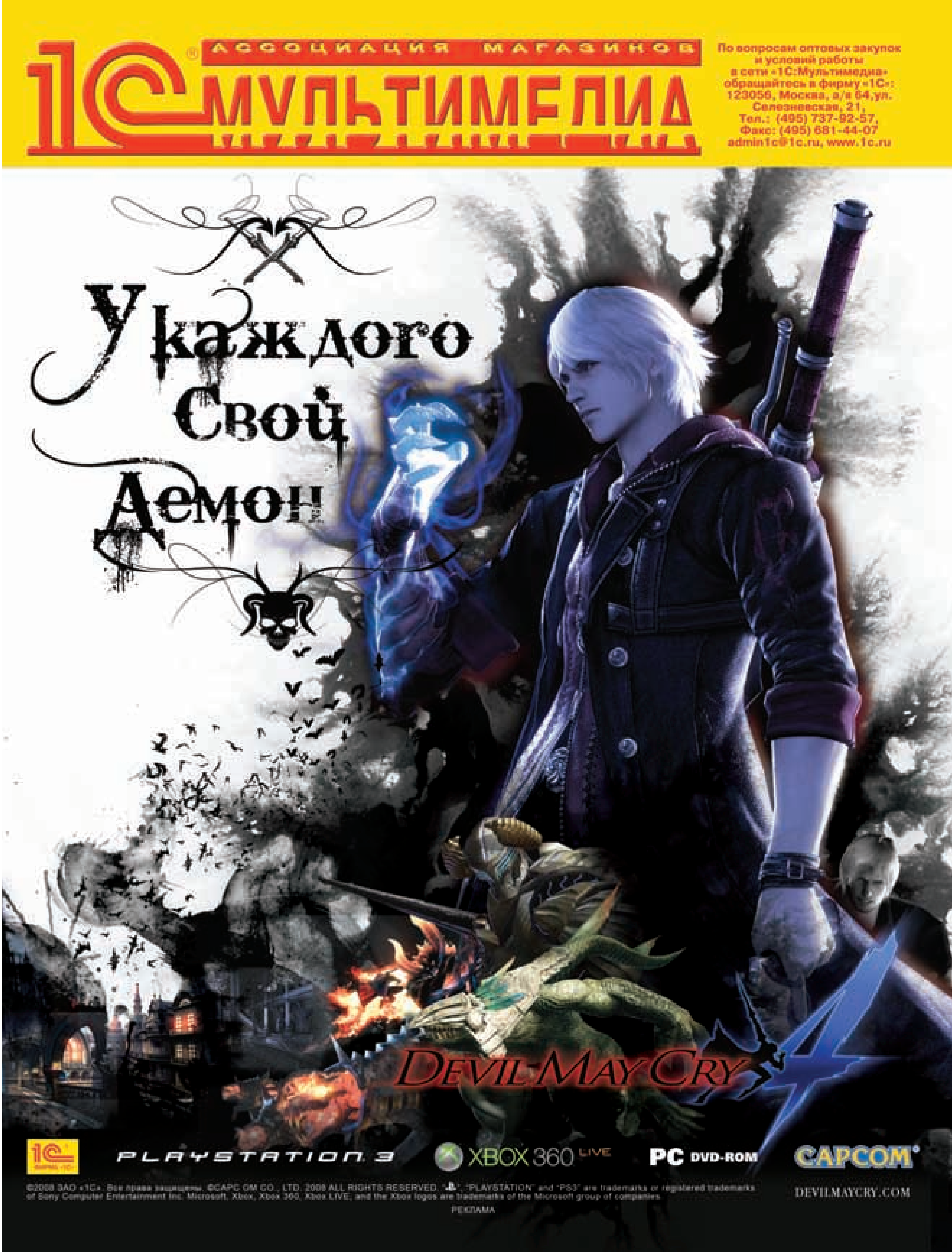




Эта история случилась в сентябре 2005 года. Патч 1.7 добавил в игру новое инстанс-подземелье – Zul'Gurub. Первым его прошли жители сервера Archimonde – и они же стали первыми жертвами эпидемии. По задумке разработчиков, босс подземелья, крылатая змея Hakkar, после своей смерти разбрызгивает на близстоящих героев зараженную кровь (corrupted blood). Через какое-то время эта зараженная кровь убивает героев, победивших Hakkar'а. И вот тут случился нонсенс. Герои должны были умирать, не покидая подземелья, а после гибели спокойно возродиться и топать к выходу, не неся на себе заразу. Однако из-за недосмотра разработчиков чума зараженной крови смогла вырваться за пределы подземелья Zul'Gurub. А все дело в том, что инфекции оказались подвержены еще и прирученные животные (pets), которых могут призывать герои-охотники (hunter). Один из таких героев сразу после победы над Hakkar'ом отпустил своего питомца и после призвал его в одном из городов-столиц Азерота. Животное тут же скончалось и заразило всех оказавшихся поблизости игроков. Очень скоро эпидемия охватила город, а после стала проблемой всего сервера Archimonde. На форумах очевидцы рассказывали о городах, переполненных трупами, и персонажах, которые непонятно от чего умирают. Чума бушевала пять дней, пока сотрудники Blizzard не отключили сервер и не добавили необходимые патчи-заплатки.

Информация об эпидемии виртуальной чумы вызвала всплеск интереса не только в прессе (заметка в новостной ленте BBC, статьи в молодежных журналах), но и в научных кругах. Изучать случившееся потянулось сразу три научных заведения – университет Тафтса, национальные лаборатории «Сандиа» и Принстонский университет. Двое исследователей из последнего, Эрик Лофгрен (Eric Lofgren) и Нина Фефферман (Nina Fefferman), опубликовали статью в медицинском журнале The Lancet Infectious Diseases, в которой отметили, что эпидемия в виртуальном мире развивается по тем же законам, что и в реальном. Так, ключевую роль сыграли три фактора: неразумное поведение людей (многие игроки, зная что в городах бушует чума, все равно шли в них, чтоб увидеть ее своими глазами), распространение через животных (в виртуальном мире, так же как и в реальном, именно животное стало главным носителем инфекции) и возможность практически мгновенного перемещения из одной точки мира в другую. Ран Балицер (Ran Balicer) из университета Бен-Гуриона, что расположен в Беэр-Шева, Израиль, на страницах журнала Epidemiology за март 2007 года полностью соглашается со своими принстонскими коллегами и отмечает, что ММО-игры – это непаханое поле для симуляции различных кризисных ситуаций в обществе, которые по этическим, моральным или правовым аспектам нельзя проводить в реальности. **СИ**

Ученые не раз обращали свои взоры на онлайновые игры, видя в них полигон для научных изысканий и социальных экспериментов. С 2007 года в EVE Online работает группа исследователей под началом Эйолфура Гудмундссона (Eyjolfur Gudmundsson), декана факультета бизнеса и науки университета Акурейри, Исландия. Они изучают экономику EVE Online и уже успели подсчитать ее валовой продукт, процент инфляции, размер и массу рынка. Если вспомнить, что с помощью черного рынка виртуальные деньги вполне себе конвертируемы в реальные, читать их отчеты становится вдвойне интересно.



1С
Ассоциация магазинов
Мультимедиа
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
У каждого Свой Демон
Devil May Cry 4
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
PC DVD-ROM
CAPCOM
©2008 ЗАО «1С». Все права защищены. ©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
DEVILMAYCRY.COM
РЕКЛАМА





СЕРГЕЙ УВАРОВ
Главный редактор DigitLife.ru

Секреты успеха в шоу-бизнесе

16 августа этого года исполнилось 50 лет Мадонне, которую называют (и не без оснований) «королевой поп-музыки». А 29 августа «полтинник» стукнет Майклу Джексону, претендующему на звание «короля поп-музыки».

Сравнивая их сегодня, неизбежно задаешься вопросом: в чем причина такого разного положения людей, которые когда-то на равных соревновались за поп-Олимп и внимание публики?

Мадонна сегодня – по-прежнему поп-звезда №1. Это признают даже ее недоброжелатели, даже те, кто не принимает современный имидж Мадонны. «Старушке уже 50, а она все ноги раздвигает!» – говорят они, а за этим читается уважительное: «Мадонне 50, а она все еще красива и сексуальна». Еще красноречивей выглядят новости в духе «Муж Мадонны снял новый фильм» (имеется в виду Rock'n'Rolla Гая Ричи), «Экс-супруг Мадонны возглавил жюри Каннского фестиваля» (теперь уже речь о Шоне Пенне)… Главным событием Берлинского фестиваля становится премьера режиссерского дебюта певицы (журналисты устроили драку за возможность попасть на пресс-показ фильма – мест всем желающим не хватило), да и в Каннах Мадонна опять оказалась в центре внимания, появившись на красной дорожке вместе с мужем (все гадали: так будет развод или нет?).

В общем, Мадонна сегодня – главный ньюсмейкер из мира шоу-бизнеса. При этом новости касаются не только ее личной жизни. Творческую и профессиональную состоятельность певицы никто не подвергает сомнению: в апреле она выпустила новый альбом (Hard Candy), а в августе отправилась в очередное мировое турне.

А что же Майкл? Его не слышно и не видно. Оно, может, и лучше – на отваливающийся нос и кукольные глаза мы в свое время сполна налюбовались, но неужели он публике совсем не интересен? А ведь когда-то он выпустил самый популярный альбом за всю историю музыки – Thriller. Когда-то его «лунную походку» и характерные движения не пародировал только ленивый! Сегодня же имя Майкла Джексона ассоциируется либо с педофилией, либо с неудачными пластическими операциями. Весьма незавидная участь! Про творческие достижения (точнее, их отсутствие) и не говорим…

Неудачи Джексона можно было бы объяснить какими-то ошибками, но разве Мадонна не делала ошибок? Делала, и еще какие! Взять хотя бы ее многочисленные попытки сняться в кино – большей частью неудачные. Или постоянное «перегибание палки» с политикой (из-за чего провалился альбом American Life) и сексом (фиаско замечательного в музыкальном плане альбома Erotica).

Однако Мадонна умудрялась не только подняться после каждого падения, но еще и обратить свои неудачи в победы (например, Re-Invention Tour в поддержку альбома American Life вызвал всеобщее восхищение и вернул Мадонне симпатии публики, а тур Girlie Show «реабилитировал» Erotica).

И это – секрет успеха №1: обращай каждое поражение в победу! Когда Мадонна снялась в провокационном клипе Justify My Love, и его запретили к показу на ТВ, певица раздула большую кампанию против «цензоров» и выпустила клип на видеокассете. Естественно, продажи были отличными. Если бы у Майкла Джексона хватило смелости во время последнего «педофильского» скандала поехать в турне, да еще и спародировать ситуацию в одном из сценических номеров, он тем самым не только обратил бы скандал себе на пользу, но и оправдался бы в глазах публики («если он решается сам намекать на эту тему, значит он невиновен»). Но Майкл увяз в судебных дрязгах и не сделал ничего, чтобы спасти репутацию. Скандал фактически погубил его. Мадонне же скандалы всегда помогали.

Итак, секрет №2: умей создавать скандалы, а не попадать в них. Хорошо это или плохо, но настоящая звезда без скандалов немыслима. Разумеется, это должны быть «умные» и «полезные» скандалы, а не губительные. Если хочешь оставаться в центре внимания – публику надо уметь постоянно удивлять. Скандал – один из способов, но не единственный.

И вот секрет №3: постоянно удивляй публику. Звезда обязана уметь меняться, развиваться. Беда большинства звезд 80-х (когда начинала Мадонна) в том, что они застыли в одном имидже (как в музыкальном, так и сценическом) и не сумели придумать что-то новое. Мадонна же менялась, фактически, каждые два года!

Посмотрим начало карьеры. 1983 год (первый альбом): девочка-бунтарка – в нелепых шмотках, но с большими крестами (вот он, первый скан-







УСПЕХ ЗВЕЗДЫ ЗАВИСИТ НЕ СТОЛЬКО ОТ КОЛИЧЕСТВА ТАЛАНТОВ И «УРОВНЯ» КАЖДОГО ИЗ НИХ, СКОЛЬКО ОТ УМЕНИЯ ГРАМОТНО ИМИ РАСПОРЯЖАТЬСЯ.

дал, кстати); 1985 год (клип Material Girl): Мадонна в образе Мэрилин Монро. 1987 год: Мадонна с короткой стрижкой в клипе Papa Don't Preach, а в музыке – постепенный отход от диско-звучания.

А теперь перенесемся в наши дни. 2003 год: Мадонна в стиле «милитари», музыка – агрессивная электроника плюс акустические баллады (American Life); 2005 год: Мадонна – рыжая «ягодка опять» в клипах Hung Up и Sorry, и все это вкупе с дискотечным звучанием Confessions On A Dance Floor; 2008 год: минималистичный хип-хоповый бит Hard Candy, певица – в образе женщины-вамп, «доминатрикс».

Может ли похвастать таким же количеством преображений Майкл Джексон? Едва ли. Свыкнувшись с мыслью, что он «король поп-музыки», Майкл, по-видимому, решил, что больше работать над собой ни к чему. И это была огромная ошибка. Секрет №4 гласит: всегда работай над собой, как бы высок твой статус ни был.

И здесь надо сделать небольшое пояснение. Майкл стал известен еще ребенком. Он настолько привык к славе, что уже не мог представить, как когда-нибудь потеряет ее. Мадонна же добилась первых успехов лишь к 24 годам. А до этого ей приходилось мыкаться по случайным квартирам, искать еду в мусорных баках (факт, озвученный самой певицей) и тому подобное… Поэтому, оставаясь знаменитой, Мадонна не перестает бояться, что однажды удача от нее отвернется. И этот страх заставляет ее выкладываться по полной, дабы не потерять любовь и интерес публики.

Кстати, ранний успех испортил очень многих звезд: Бритни Спирс, Дрю Бэрримор, Макколея Калкина… Те же, кто становились известны уже в зрелом возрасте, как правило, вели себя гораздо осмотрительнее. А кроме того, они не забывали одну важную вещь: публике интересны не они как люди, со своими слабостями и недостатками, а тот образ, который они создают, те «продукты» (будь это фильмы или музыка), которые выходят под их именем-«брендом».

Людям нужен не человек, а кумир. Но противоречие в том, что публика не хочет видеть идеального артиста. Как только кумир появляется, публике хочется его развенчать. Людям приятнее думать, что «и на солнце есть пятна». Отсюда – папарацци, интерес к «фотографиям без грима» и т.п. И когда звезда оказывается действительно беззащитной, все так и норовят закричать: «А король-то голый!». Каждому подсознательно хочется думать: «Я тоже могу стать таким! Он ничем не лучше меня».

Отсюда – пятый секрет: сделай из себя идеал, но дай людям понять, что при желании этим идеалом может стать каждый. Майкл Джексон – безумно талантлив, с этим никто не спорит. Но – потому-то он и «слишком далек от народа». Какое-то время он был почти идеален, затем – стал постепенно превращаться в нечто искусственное (речь идет и о внешности, и о сценическом облике). А потом – пошли неудачи. И публика поняла: нет, он не «инопланетянин», он обычный человек. Причем такой, подражать которому совсем не хочется, а уж быть на него похожим – тем более. А это значит, что на его карьере можно ставить крест.

Мадонна же всегда была хитрее. Вдумайтесь: о ней редко говорят, что она «великая певица», никто ее не называет великой танцовщицей, ее композиторские, актерские и поэтические способности не ругал только ленивый… Но – мы смотрим на нее в Confessions Tour и понимаем: она – великая, она – лучшая.

Хотя понятно ведь, что общее впечатление складывается из отдельных компонентов – пения, танцев, музыки, артистизма… Козырь Мадонны именно в ее универсальности и умении смешивать все вышеперечисленное в идеальной пропорции – и тогда получается Настоящее Шоу. Из чего мы выводим последний секрет: стремись к универсальности, но не разбрасывайся, а научись правильно распоряжаться своими способностями. Качество коктейля или салата зависит не от количества компонентов, а от пропорции, в которой они смешаны. Также и успех звезды зависит не столько от количества талантов и «уровня» каждого из них, сколько от умения грамотно ими распоряжаться.

Впрочем, от того же самого зависит и успех любого человека, не так ли? Поэтому глядя на наших кумиров – прошлых или настоящих (и поздравляя их с юбилеем, конечно!) – нам нелишне будет попробовать применить хотя бы некоторые из их секретов на себе. И, конечно, не допускать их ошибок.





ДМИТРИЙ ЗЛОТНИЦКИЙ

Сказка, да не о том: настоящее и будущее CGI-анимации

В 2001 году в списке номинаций премии «Оскар» появилась новая – за лучший анимационный полнометражный фильм. За прошедшие годы аж пять раз золотая статуэтка доставалась мультфильмам, созданным при помощи компьютерной анимации. Сейчас ежегодно выходят не менее пяти-шести подобных мультфильмов, но все они... одинаковые.

Разумеется, сюжетом «Кунг-Фу Панда» совершенно не похожа на «Мадагаскар», а персонажи «Подводной братвы» ничем не напоминают героев «Ледникового периода», но все они воздействуют на зрителя с помощью одних и тех же приемов. В дежурный набор, без которого не обходится ни один компьютерный мультфильм, входят: милые сказочные персонажи (а лучше всего – говорящие зверушки), вагон уморительных шуток и какой-нибудь трогательный сюжет, призванный выдавить эмоции даже из самого черствого зрителя. В одних мультфильмах чуть лучше графика, в других – более едкий юмор, но рано или поздно при походе в кино на очередной подобный мультфильм ловишь себя на ощущении дежа-вю. Будто ты уже пробовал это блюдо – разве что под другим соусом.

Вас не удивляло такое засилье в жанре полнометражной анимации семейных комедий и практически полное отсутствие более-менее серьезных произведений? Почему же нет серьезных трехмерных мультфильмов, ведь уже даже в играх не редкость ролики, которые по драматургии и качеству режиссуры не уступят фильмам высшей категории?

Давайте разбираться. Расцвет CGI-мультипликации начался в 1995 году после выхода на экраны «Истории игрушек», и в значительной степени именно пионер индустрии определил все ее будущее развитие. Это был первый в истории полнометражный мультфильм, созданный с помощью компьютерной анимации, и при бюджете в тридцать миллионов долларов в прокате он собрал свыше трехсот шестидесяти, получив три «Оскара» в нагрузку. Именно «История игрушек» показала всему миру ту самую, в общем-то, незамысловатую, формулу успеха мультфильма: сказочный сюжет, приправленный выразительными героями и сдобренный щедрой порцией юмора – вот и все, что требуется.

Триумф «Истории игрушек» заложил основы современной компьютерной анимации и, заодно, благосостояния студии Pixar, боссы которой резонно рассудили, что нет нужды изобретать второй велосипед, если первый прекрасно ездит. И компания начала с завидным постоянством выпускать новые сказки для души, но не для ума.

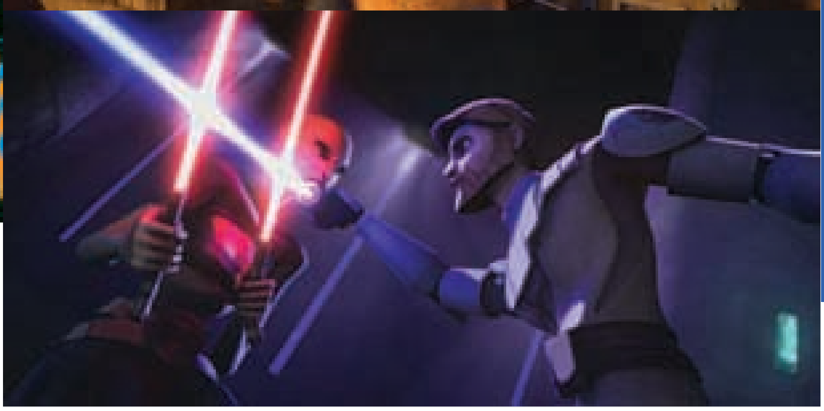
Естественно, подобный успех породил целую волну подражателей – причем нашлись и такие, кто сумел во многом переплюнуть первопроходцев. Речь, конечно, о студии DreamWorks Animation, которая с помощью трех «Шреков» сделала серьезную заявку на то, чтобы потеснить Pixar с пьедестала. И понеслось: компании, как опытные фехтовальщики обмениваются уколами, создавая новые мультфильмы, и стремятся сделать их еще смешнее, еще трогательнее, еще очаровательнее, чтобы хоть на полкорпуса, но опередить конкурентов. Сейчас уже, кажется, не осталось ни одной крупной голливудской студии, которая бы еще не открыла подразделение, занимающееся исключительно анимационными фильмами.

Подобная ситуация не редкость: долгое время эпического кино-фэнтези фактически не существовало, но стоило Питеру Джексону снять «Властелина колец», как все тут же наперегонки бросились экранизировать фэнтези. Оно, впрочем, достаточно быстро надоело широкой публике – а вот комедийная CGI-анимация пока демонстрирует завидную выносливость.

По идее, жесткая конкуренция должна привести к естественному отбору, в результате которого выживут лишь лучшие трехмерные мультфильмы. Возможно, это и произойдет в будущем, но пока студии предпочитают толкаться друг с дружкой на крайне узком творческом пятачке, потчуя зрителя однообразными проектами. Еще бы! Технологическая сторона вопроса давно отработана, сюжеты для наивных анимационных сказочек голливудские сценаристы сочиняют даже не напрягаясь, риски минимальны, а прибыли внушительны. Так зачем чинить то, что не ломалось, и пытаться сказать новое слово в жанре, если народ и так доволен?..

Есть, конечно, и другой немаловажный фактор. Это в японской мультипликации что-то для себя может найти человек практически любого возраста и вкуса, а на Западе любой анимационный фильм (за исключением сатирических, вроде «Симсонов» или «Футурамы») рассчитан, прежде всего, на детей. Что автоматически низводит львиную долю лент до уровня семейных комедий – они могут быть плохими или хорошими, но за рамки, установленные жанром, выбраться не могут по определению.







Вверху: Toy Story продемонстрировала миру незамысловатую формулу успеха трехмерного мультфильма.

Слева вверху: «А что делать, если людям нравится?»

ТАК ЗАЧЕМ ЧИНИТЬ ТО, ЧТО НЕ ЛОМАЛОСЬ, И ПЫТАТЬСЯ СКАЗАТЬ НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ, ЕСЛИ НАРОД И ТАК ДОВОЛЕН?

Но главное – все «взрослые» мультфильмы, созданные с использованием CG, пока оказывались уж очень «на любителя». Судите сами. Компания Square Enix совместно со студией Columbia Pictures потратила свыше ста тридцати миллионов долларов на съемки фильма Final Fantasy: The Spirits Within, создатели которого во главе с Хиронобу Сакагути обещали, что виртуальные актеры будут играть так, словно они живые. Однако видеоряд оказался отнюдь не столь впечатляющим и реалистичным, как ожидалось, а сюжет мультфильма (или уже все-таки фильма?) и вовсе пестрил такими подчеркнуто японскими мотивами, вроде живой планеты, что зритель, выросший в иной культуре, его просто не воспринимал. В итоге «Последняя фантазия» собрала в прокате немногим более восьмидесяти миллионов, что обернулось полнейшим провалом и, без сомнения, у многих студий отбило всякое желание связываться с непредсказуемым серьезным виртуальным кинематографом. А подразделение Square Enix, ответственное за этот проект, вскоре было закрыто, успев еще отметиться короткометражным CGI-аниме, причем на этот раз весьма качественным, по мотивам «Матрицы».

Впрочем, пару лет спустя Square Enix выпустила – теперь уже только на DVD – новую анимационную «Последнюю фантазию». Фильм Advent Children стал сиквелом самой популярной – седьмой части Final Fantasy и, по очевидным причинам, был понятен и интересен лишь поклонникам оригинальной игры. Так что, несмотря на впечатляющий видеоряд, феноменом, способным переломить сложившуюся тенденцию, этот проект стать не мог.

Неудивительно, что после того как японцы столь убедительно сели в лужу с Final Fantasy: The Spirits Within в Голливуде более чем опасливо относятся к анимационному кино, претендующему на роль чего-то большего, нежели легкое развлечение для всей семьи. Да и становиться первопроходцами в какой-либо области всегда боязно – уж слишком велика опасность оказаться в итоге у разбитого корыта.

Максимум, на что пока готовы пойти в Голливуде, – это постараться угодить и вашим и нашим. Примером такого подхода могут служить прошлогодние «Черепашки-ниндзя» или совсем свежий «ВАЛЛ-И», в которых за фасадом простеньких сюжетов и нарочито гротескной анимации, скрывается и пара-тройка серьезных мыслей и вполне серьезная драматургия отдельных эпизодов. Но таких проектов мало и они погоды не делают: все равно большинство ходит на них в кинотеатры, чтобы расслабиться и посмеяться – не более.

Была надежда, что Джордж Лукас, задумавший снимать вбоквел «Звездных войн» в формате трехмерного анимационного фильма и сериала, изменит ситуацию, но воплотиться в жизнь ей оказалось не суждено. «Папа» далекой галактики решил на этот раз не выделяться и на протяжении всех полутора часов анимационных «Войн клонов» беспардонно заигрывает с детской аудиторией: новая героиня-тинейджер, примитивный сюжет, который служит лишь предлогом для многочисленных сражений, и плоские шутки явно рассчитаны не на поклонников «Звездных войн» со стажем. И это – вместо обещанной Лукасом фантастической военной драмы в анимационном формате! Возможно, грядущий мультсериал окажется серьезнее, но верится в это с трудом.

Конечно, так не будет продолжаться вечно и со временем даже самый невзыскательный зритель перестанет хохотать при виде кривляющихся компьютерных зверушек, а режиссеры раскроют весь потенциал CGI-технологий. Многообещающим выглядит новый проект Джеймса Кэмерона – «Аватар». Эпическая космическая сага, сценарий для которой Кэмерон написал более десяти лет назад, будет снята с использованием самых передовых достижений, что обойдется в кругленькую сумму порядка двухсот миллионов долларов. Этот фильм потенциально способен вызвать настоящий фурор и открыть новую страницу в истории направления. Вот только произойдет это не раньше декабря 2009 года, на который намечена премьера «Аватара». А вот возможный провал столь амбициозного проекта наверняка надолго отсрочит экспансию CGI-анимации в сферу серьезного кино.

Но, так или иначе, когда-нибудь компьютерная мультипликация вырвется из этого своеобразного юмористического гетто, сбросит с себя оковы «легкого жанра» и смоделированные на компьютере актеры поспорят за «Оскары» с живыми коллегами.





МАКСИМ ПОЗДЕЕВ

Будущее прямо по курсу

Деятели игровой индустрии очень чутко реагируют на все новое и способное принести прибыль. Стоит кому-нибудь выдвинуть оригинальную идею, как – бах! – тут же на рынке появляются десятки ее клонов.

Существует на свете такая штука, как «Откровение Старджона». Это утверждение, формулирующееся примерно так: в определенной категории пригодных для оценивания объектов внимания заслуживает лишь малая часть. По одной из гипотез, «Откровение» появилось на свет в ходе дискуссии, в которой принимал участие писатель Теодор Старджон. Ему сказали, что 90 процентов выпущенных в свет фантастических произведений – дрянь, на что Теодор возразил, что дрянью можно назвать 90 процентов чего угодно.

90 процентов фантастики действительно являются дрянью – говорю вам как человек, получивший тяжелую моральную травму от знакомства с творчеством Джона Скальци. Но и Старджон был прав – 9 из 10 произведений в любой области не заслуживают и минутного внимания. То есть, 9 из 10 книг любого жанра – дрянь. 9 из 10 фильмов одной жанровой категории – дрянь. 9 из 10 музыкальных альбомов – дрянь. И 9 из 10 игр – тоже та еще зараза.

При этом следует понимать, что большую часть этой дрянной продукции делают для нас люди, которые зарабатывают разработкой игр себе на жизнь, – это их профессия. И, несмотря на достойные сожаления плоды их трудов, о создании интерактивных развлекательных продуктов они знают в сто раз больше, чем я и вы вместе взятые. При этом они все равно умудряются выпускать в свет всякую гадость, да еще и имеют наглость требовать за нее деньги. А теперь представьте на секунду, что будет, если разработкой игр наравне с профи займутся любители. Страшно, правда?

А ведь именно это и грядет. Первые оборонительные посты уже пали под натиском врага – скоро он ворвется в наши пределы и устроит всем веселую жизнь. Вот компания Sony до икоты счастлива сообщить, что созданный игроками в LittleBigPlanet контент может быть выставлен на продажу по желанию его создателя. А вот не менее довольная собой корпорация Microsoft рапортует о том, что лучшие игры, созданные членами XNA Creators Club, будут распространяться через сервис Xbox Live за деньги. Представляете, сколько найдется желающих продавать свои поделки на огромном онлайновом рынке, аудитория которого по умолчанию обеспечена и заинтересована в покупке именно такой продукции? Если не представляете, то подсказываю: очень много.

Одной из неприятных черт человечества является то, что каждому из нас хочется, чтобы мир заметил его гениальность и творческие способности. Убедиться в этом на личном опыте может любой желающий, просто зайдя на какой-нибудь популярный блог-сервис в интернете. Там вы быстро найдете и отвратительные статьи, и убогие стихи, и кривые рисунки, и чудовищные фотографии, и прочие «шедевры», которые определенно не стоило показывать окружающим, не имея цели вызвать у них истерику. Что будет, если творцам вот такого дать удобные, простые и понятные инструментарии для создания собственных игр, а потом предложить за эти игры очень серьезные деньги? Будет очень весело и страшно.

Впрочем, это не конец света. Но возможно, это первый признак нового витка развития видеоигр, при котором геймеры начнут создавать себе развлечения сами. Если та же LittleBigPlanet оправдает возлагаемые на нее ожидания (а она, как пить дать, оправдает), в перспективе нас ждет немалое количество ее клонов. Это будут не копии, но вариации на ту же тему: игрокам дадут молоток, зубило и лопату, чтобы они сами построили себе площадку для развлечений. А потом попытались продать право пользования этой площадкой всем соседям. Как уже говорилось выше, люди любят творить, и ничуть не волнуются, что плоды их творчества следовало бы прятать в чулан, а не выставлять на суд общественности. Игры, позволяющие творить, будут популярны. А то, что популярно, выпустят снова и снова, чтобы заработать больше денег.

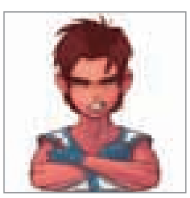
Это не хорошо и не плохо, это просто один из вариантов дальнейшего развития игровой индустрии. Бить тревогу и призывать всех к оружию бессмысленно и даже глупо. В конце концов, только 90 процентов созданной любителями продукции будет дрянью; оставшиеся десять выйдут очень даже ничего. И кто знает: может, именно создатели этих десяти процентов лет через двадцать отправят Кодзиму с Молине на пенсию, и займут их места. Может, среди них даже окажется кто-то из вас. Потому спокойствие и только спокойствие. Просто хотелось отметить, что прямо сейчас у нас на глазах игровая индустрия снова неуловимо меняется. Теперь – в очень интересную сторону.


Властелин Колец
Онлайн™
Том первый
Тени Ангмара™
ИСПЫТАЙ САМОЕ УДИВИТЕЛЬНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ В СВОЕЙ ЖИЗНИ
ЛУЧШАЯ MMORPG 2007 ГОДА
ПО МНЕНИЮ ЖУРНАЛОВ "PC ИГРЫ",
"НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА"
И ЧИТАТЕЛЕЙ AG.RU
ОТКРОЙ НОВЫЕ ГЛАВЫ В ИСТОРИИ СРЕДИЗЕМЬЯ
СОЗДАЙ СВОЕ СОБСТВЕННОЕ БРАТСТВО КОЛЬЦА
ИГРАЙ ЗА СИЛЫ САУРОНА В PVP-РЕЖИМЕ
MONSTER PLAY
ОСЕНЬ 2008
WWW.LOTRO-RUSSIA.COM
ФИРМА "1С"
turbine
ТЕРРИТОРИЯ IT

На полках

Лучшие игры в продаже





Артем Шорохов

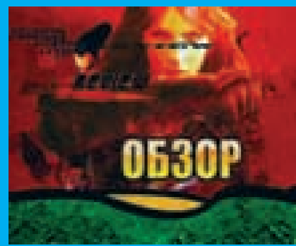
Не секрет, что сентябрьские номера журналов готовятся в августе. А август для игровой индустрии – мертвый сезон: ручеек анонсов с E3 уже почти пересох, издатели в преддверии TGS держат рты на замке, пиар-менеджеров на привязи, а игры... Игры просто не выходят. В самом деле – сколько бы слов ни было сказано о том, что средний возраст геймера растет не по дням, а по часам, но в последние дни каникул продавать что-то, помимо тетрадок и ранцев с Гарри Поттером, по меньшей мере, неумно. А впрочем, где наша не пропадала? После неприятной истории с покражей пиратами новехонькой «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», GSC World Publishing была вынуждена ускорить премьеру, в результате чего намеченная на сентябрь игра была выброшена на прилавки в последние дни лета. Эта ли спешка сказалась на качестве оптимизации или над «союзными» играми все еще довлеет проклятие, но факт остается фактом: первый патч для разгневанных покорителей Зоны был выпущен уже в день премьеры. И вот ведь странность: фэнские форумы наводнены жалобами на бессчетные глюки и вылеты игры (правда, пополам с сетованиями на тяготы установки «кряка»), а в это самое время едва ли не все наши штатные Сталкеры с удивлением рапортуют о не таком уж и большом количестве технических проблем. Уж точно их куда меньше, чем в оригинале полуторагодовалой давности. «Повезет или нет?» – вот вопрос, который задает себе каждый потенциальный покупатель «Главной Отечественной Игры». Ответа нет. Уж так устроено на рынке: слишком много возможных конфигураций PC, слишком быстро устаревает графика, слишком грозно дышат в затылок «благородные» флибустьеры.
«Кто виноват?» «Что делать?» «Когда выйдет следующий патч?» Все это – вопросы неудобные, ответить на них однозначно не получается. Сохраняйтесь почаще. И, желательно, дважды за раз.



Рецензии и мини-обзоры



Смотрите также



Обзоры на DVD
Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн
Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



Обзоры на TV
Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV



«Страна Игр» рекомендует

- S.T.A.L.K.E.R: Чистое небо



Полный список – на DVD в следующем номере

Также в этом месяце

R-Type Tactics
(PSP) – Rising Star, 12 сентября 2008 года
Стратегия, в которой спокойному существованию человечества угрожает агрессивная инопланетная раса.

Opoona
(Wii) – Koei, 12 сентября 2008 года
RPG о мальчике-шарике, которому предстоит полностью обустроить свою жизнь на новой планете.

Multiwinia
(PC) - Introversion, 19 сентября 2008 года
Идейная последовательница известной стратегии Darwinia, в которую добавили мультиплеер.

Samba de Amigo
(Wii) - Sega, 19 сентября 2008 года
Переиздание успешной музыкальной игры, выходившей на Dreamcast.

Battle Fantasia
(Xbox 360) - 505 Games, 26 сентября 2008 года
Двухмерный файтинг от создателей Guilty Gear.

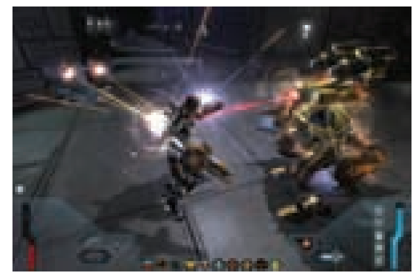
Dark Horizon
(PC) - Paradox, 26 сентября 2008 года
Симулятор космического корабля, снабженный двумя принципиально разными боевыми режимами.

Lock's Quest
(DS) - THQ, 26 сентября 2008 года
Необычный проект, позволяющий игроку строить различные сооружения, чтобы затем защищать их от оккупантов.

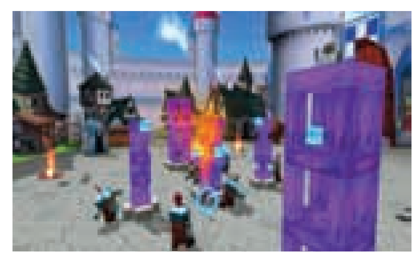
8Ball Allstars
(DS) - Oxygen, 26 сентября 2008 года
Симулятор бильярда, позволяющий тренироваться в искусстве загонять шары в лунки.

Suika A.S.+
(PC) - MangaGamer, 30 сентября 2008 года
Популярный в Японии симулятор свиданий, ориентированный на взрослую аудиторию ввиду наличия фривольных сценок.

Новые темы



Space Siege
«Если у тебя есть хорошая игра в антураже фэнтези, сделай такую же, но в космосе». Как Крис Тейлор применил этот рецепт на практике, и что из этого вышло.
Читайте на странице 105, смотрите на DVD



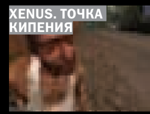
Boom Blox
Первый блин экспериментов Стивена Спилберга на ниве видеоигр получился комом. О нелегкой жизни кубических зверей в кубическом королевстве расскажет наш видеообзор.
Смотрите на DVD



ПОХОЖИЕ ИГРЫ


S.T.A.L.K.E.R.


FALLOUT 3


XENUS. ТОЧКА КИПЕНИЯ

8.5





S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо


ТЕКСТ
Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person.freeplay
Зарубежный издатель:
Deep Silver
Российский издатель:
GSC World Publishing
Разработчик:
GSC Game World
Количество игроков:
до 32
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.stalker-game.com/clearsky
Страна происхождения:
Украина

«Сталкер» был, наверное, первым нашим шутером, который заслужил успех и популярность не только на территории бывшего СССР, но и во всем мире. Каждое путешествие в чернобыльскую Зону сопровождалось такими приключениями, что ночью приснятся – трусами не отмахаешься. «Чистое небо» – предыстория первой игры, и она заставляет вспомнить все то, за что мы так любим «Сталкера».

Вы будете удивляться, трястись от страха, сражаться, побеждать и погибать, но все равно исходите Зону вдоль и поперек. Рано или поздно игра будет закончена, вы присядете у костра с другими сталкерами и вам будет что рассказать. Вы вспомните, как задержались ночью в дороге, в кромешной тьме столкнулись с мутантами, едва уцелели после первой атаки, бросились наутек и чудом проскочили аномалию, поглотившую чудовищ. Следующую ночь после этого кошмара вы носа не высовывали за пределы базы, слушали байки и поглядывали на облака. Вспомните, как по ошибке продали Ашоту гранаты, которые должны были отнести на аванпост. Вам потом еще пришлось выкупать их втридорога, да еще и выслушивать философствования торговца о том, что, мол, «деньги – не главное». Вспомните, как в Рыжем лесу сопровождали группу сталкеров, набрели на логово неуклюжего шарика на ножках. А когда «шарик» вас заметил, из всей компании уцелел только один человек. Вспомните, как парнишка со смешным прозвищем «Наполеон» взялся показать дорогу, но позарился на ваши вещи и заманил, подлец, в засаду. Вспомните, как с содроганием выслушивали рассказ сталкеров о кровососе, обитающем рядом с водонапорной башней, куда вам позарез нужно было попасть. Холодок пройдет по вашей спине, когда вы вспомните, как пересчитывали патроны к дробовику в заброшенной, полуразвалившейся деревне, пока ребята под моросящим дождем молча бросали взгляды то на проклятую башню, то на человеческие головы, нанизанные на колья. Вы чертыхнетесь про себя, проверите ружье и пойдете в разведку, высматривая в сумерках полупрозрачный силуэт твари...

Каждое прохождение «Сталкера» соткано из подобных историй, и каждое уникально. Главный герой «Чистого неба» – наемник Шрам. Он вел по Зоне компанию ученых, но неожиданно вся группа попала под выброс. Яйцеголовые в смешных оранжевых защитных костюмах погибли, а тело Шрама нашли сталкеры из группировки «Чистое небо». Парень отделался, что называется, легким испугом. Пока Шрам приходит в себя, исследователи объясняют суть происходящих перемен. Какой-то особо умный искатель приключений пробрался к центру Зоны и нарушил естественное равновесие вещей. Выбросы участились, и обитатели этого гиблого места оказываются перед выбором: или сдохнуть, или положить конец ходкам к центру. Первый вариант вам не по душе, значит, придется отыскать виновников катастрофы, а дальше по обстоятельствам. Шрам выходит с базы «Чистого неба» на Болотах, и с этого момента вы наедине с Зоной.

Многие ее части знакомы по первой игре, другие, например, Болота или Рыжий лес, мы посещаем впервые. Сталкер в Зоне настолько же свободен, насколько и беззащитен. Покинув лагерь, вы оказываетесь один на один с неизвестными тварями и непознанными аномалиями. Задания центральной сюжетной линии строго линейны, но с их выполнением





Вверху: Чистое небо в Зоне – редкая роскошь. Погода постоянно меняется, но курорт из Чернобыля никудышный.

Слева: Болота, одна из новых областей зоны, представляет собой... гм... болота.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Живущий по своим законам огромный и непонятный мир, полная свобода действий, интересные возможности, добавленные к механике первого «Сталкера».

НЕДОСТАТКИ Куцый мультиплеер, чересчур суровый по нынешним меркам геймдизайн, аномальное количество ошибок даже после патча.

РЕЗЮМЕ Изменения не так велики, как бы хотелось. Из существенных – добавлены новые карты, система войн группировок и поддержка DirectX 10. Но когда вы вставляете диск в привод, то словно оказываетесь в маленькой домашней аномалии. «Чистое небо» будет выдавать странные ошибки, проверять на прочность сомнительными дизайнерскими решениями. Не смущайтесь, и вы поймете: за этой суровой внешностью скрывается прекрасный, единственный в своем роде шутер.



Настоящая история аварии

25 апреля 1986 года должна была состояться остановка четвертого энергоблока Чернобыльской АЭС для планового обслуживания. Персонал станции использовал эту возможность для проведения испытаний работы в условиях потери электропитания. Эксперимент начался на более низкой, чем было запланировано, мощности. Спустя 36 секунд после начала оператор нажал кнопку аварийной защиты. Почему он это сделал, неизвестно до сих пор. Регулирующие и аварийные стержни начали снижаться, но через несколько мгновений мощность реактора резко пошла вверх. Точная максимальная мощность при аварии осталась неизвестной, так как на станции не было ни одного прибора, способного измерить столь громадную величину. Произошло два взрыва с интервалом в несколько секунд, реактор был разрушен. До сих пор ученые не имеют единого мнения о том, что происходило на станции в эти мгновения. Во время взрывов на четвертом энергоблоке погиб один человек, еще один скончался от полученных ожогов. Лучевая болезнь развилась у 134 сотрудников ЧАЭС и спасателей, 28 человек погибли.

ВЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ САМИ СЕБЕ, И НИКТО С ВАМИ НЯНЧИТЬСЯ НЕ БУДЕТ. МУЖИКИ ЗАНЯТЫ: ПО ВСЕЙ ЗОНЕ ИДУТ ВОЙНЫ ГРУППИРОВОК.



Вверху: Зона быстро научит вас никому не доверять. Даже проводникам. Особенно проводникам.



Справа: Можно вступить в ряды той группировки, которая вам по душе, или проигнорировать всю эту мышиную возню с переделом собственности.

НИКАКОЙ ОБЯЗАЛОВКИ. ВЫ САМИ ВЫБИРАЕТЕ, К КАКОЙ ГРУППЕ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ И ПРИСОЕДИНЯТЬСЯ ЛИ ВООБЩЕ.

можно не торопиться. На любой базе найдется работа для толкового наемника, а поиски тайников и артефактов могут затянуться на многие недели игрового времени. Дни и ночи сменяют друг друга, временами портится погода и идет дождь. Вы предоставлены сами себе, и никто с вами нянчиться не будет. Мужики заняты: повсюду идут войны группировок.

В этом – самое большое отличие «Чистого неба» от первой части. Стрелок становился одиноким волком, он работал только на себя, и перекроить баланс сил в Зоне было невозможно, как бы вы того ни хотели. В приквеле достаточно взглянуть на карту, чтобы понять, насколько сильно изменилось положение дел. Повсюду бродят отряды мутантов, зомби, бандитов, военных, сталкеров… Даже если вы решите не вмешиваться в чужие конфликты, группировки продолжат враждовать друг с другом, и вы поневоле окажетесь втянутым в перестрелку. Эти стычки, как и все остальное в Зоне, происходят спонтанно и сами собой. В карманном компьютере Шрама даже появилась специальная «военная» страничка. Здесь можно узнать, кто с кем воюет и как у кого обстоят дела: каким количеством бойцов они располагают и насколько хорошо вооружены ударные отряды. Несмотря на весь этот милитаризм, «Сталкер» остается верен себе. Никакой обязаловки – вы сами выбираете, к какой группе прибиваться и присоединяться ли вообще. Если все-таки решите связать судьбу с какой-либо фракцией, то в КПК появятся более подробные сведения о ходе сражений. Вы увидите стратегическую и тактическую цели группировки, а когда они будут достигнуты, ваши получат ощутимый перевес, а то и вовсе одержат окончательную победу. Командующий будет сообщать вам о ходе действий, и вы сможете присоединиться к отряду, штурмующему укрепления противника. Если ребята одержат победу с вашей помощью – честь вам и хвала. Если начнете игнорировать призывы товарищей, отношения с командованием будут медленно, но верно ухудшаться. Искусственный интеллект в «Чистом небе» научился новым трюкам, которые пригодятся в локальных конфликтах. Сталкеры работают в группе, прикрывают друг друга, меняют укрытия и активно (даже чересчур активно) используют гранаты. Практический расчет лезть в драку такой: чем более мощной военной силой будут обладать ваши друзья, тем более редкие и дорогие вещицы они смогут вам предложить. Но к прохождению центральной, главной сюжетной линии все эти разборки имеют лишь косвенное отношение. Не хотите связываться – не связывайтесь, в Зоне и так найдется, чем вас занять.

Ролевые элементы остались важной частью игры. Значительно расширены возможности апгрейда оружия – для этого, правда, придется еще найти мастера, специализирующегося на нужных стволах. Переработана система поиска артефактов, за которыми теперь нужно охотиться со специальным детектором – это гораздо интереснее и куда больше похоже на правду. Чем лучше модель детектора, тем меньше самодеятельности от вас требуется. Список доступных предметов был расширен по всем направлениям, но водка и колбаса по-прежнему являются обязательными в рационе сталкера. Путешествия по Зоне стали занимать меньше времени с появлением проводников, готовых быстро



У аномалий со сталкерами разговор короткий. Один неверный шаг, и твой труп болтается в воздухе в назидание другим любителям острых ощущений.



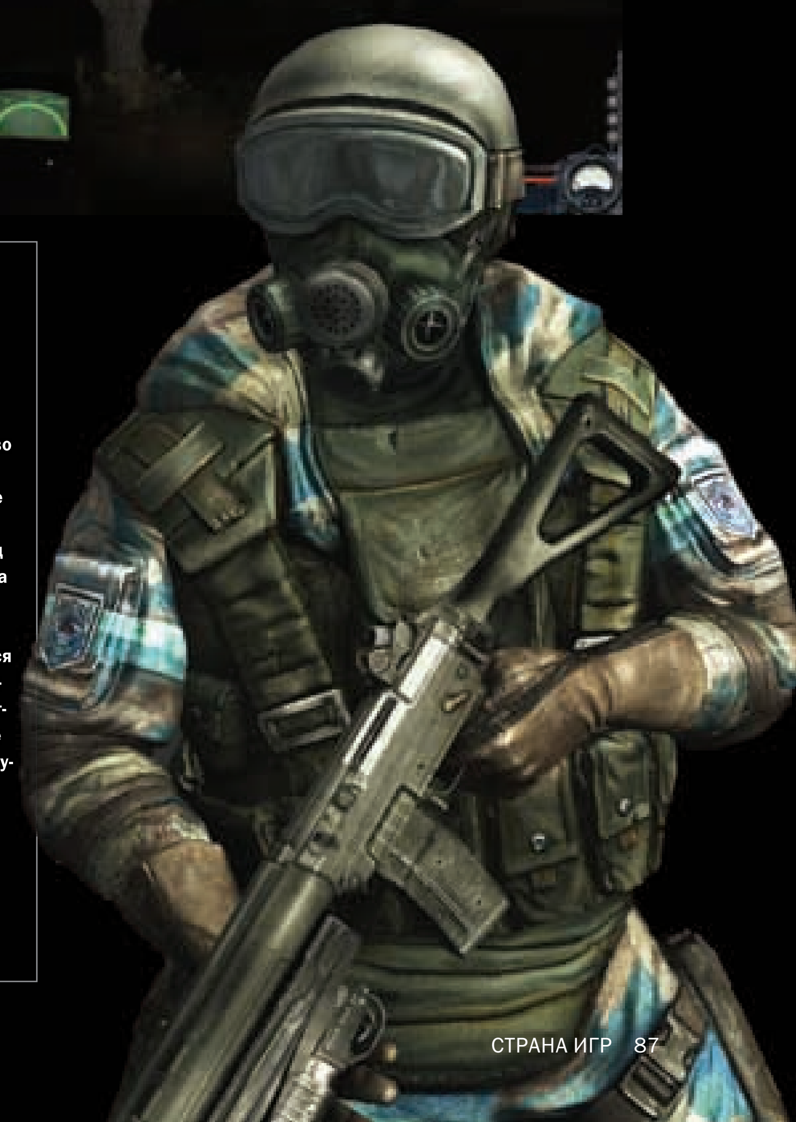
Слева: Иногда в Зоне происходит какая-нибудь непонятная дрянь, картинка на экране портится, и герою становится сложно воспринимать мир таким, какой он есть. Чем скорее вы разберетесь с дрянью, тем лучше.

Внизу: Первая же ночь за пределами лагеря отобьет у вас любовь к таким приключениям. В темноте Зона гораздо опаснее, чем при свете дня.



Постсоветские пейзажи напоминают о Half-Life 2, но только до тех пор, пока в кадре не появятся сталкеры, аномалии и мутанты.





провести вас с места на место. Впрочем, эти ребята явно себе на уме: они могут отказаться помогать вам вовсе или предложить несколько маршрутов, среди которых, как назло, не окажется нужного.

Это лишь один пример того, как геймдизайн иногда сокрушает игрока с какой-то советской бессмысленностью и беспощадностью. Реалистичность – это хорошо, но не в ущерб же игре. Все шутеры мира перешли на систему восстанавливающегося здоровья, но «Сталкер» гордо игнорирует их опыт. Оказавшись раненым или облученным, вы еще долго будете терять здоровье, и ничего не стоит сохраниться в безвыходной ситуации, когда главный герой уже обречен на смерть. Или, скажем, игра может не моргнув глазом отправить вас без брони и аптечек, с дохлым пистолетом против пары прекрасно вооруженных бандитов. А ранение, повторюсь, гарантирует смерть от потери крови. И чего? И ничего. Никто не обещал, что Зона будет дружелюбной к игроку, выжить в ней – задача не из легких.

«Чистое небо» работает на движке X-ray Engine 1.5, который теперь поддерживает DirectX 10 и новомодные графические эффекты, как то: динамическое намокание поверхностей, объемные свет и дым. Если

«Сталкер» как ролевая игра

Некоторые говорят, что «Сталкер» – это своего рода «Oblivion с калашниковыми». Сходство действительно бросается в глаза, но точка зрения остается спорной. Действительно, ролевые элементы занимают в «Сталкере» немаловажное место. В игре огромное количество огнестрельного оружия из разных стран мира, есть пистолеты, ружья, автоматы, снайперские винтовки... Даже в рамках одного калибра существуют различные патроны, заточенные под достижение каких-либо целей. В бою у сталкера под рукой может быть только пистолет и одно более серьезное оружие, которые нужно заранее достать из рюкзака. Все остальное хранится в глубинах инвентаря, и добраться до него в горячке боя не получится. Отдельная песня – куртки, бронежилеты и костюмы. Они защищают не только от пуль, но также от радиации, огня и других воздействий Зоны. В некоторых костюмах есть место для артефактов, а они значительно меняют свойства одежды. Наконец, практически у каждого сталкера можно выменять консервы, колбасу или бутылку водки – вещи, незаменимые для поддержания физического и психического здоровья в Зоне.

вы не обладаете нужной графической картой и Windows Vista, то некоторые пункты в настройках графики останутся недоступными, но общего впечатления это совершенно не портит. Даже под DirectX 9 Зона выглядит впечатляюще. Как и в любой другой игре, педант найдет, к чему придраться: например, к недостаточно детализированным моделям персонажей или простенькой анимации, но общее впечатление от картинки – прекрасное. Советские реалии похожи на советские реалии, аномалии выглядят странно и пугающе, превосходны здешние ночи, а с ними – рассветы, закаты и вся система симуляции погоды. Есть мнение, что бессмысленно оценивать «сферическую графику в вакууме», и успехи движка нужно рассматривать через призму цели, которую ставили разработчики. Так вот, с задачей показать своеобразный мир отчуждения X-ray Engine справляется превосходно. Ну а если вам надоест странствовать в одиночку, добро пожаловать в мультиплеер на 32 персоны. Сетевая игра никогда не была в «Сталкере» чем-то особенно важным, поэтому и мы не уделяем ей слишком много внимания. Короткой строкой: все то же самое, что и в сингле, разве что уровни поменьше. В «Чистом небе» появляется новый режим игры под названием «Захват артефакта», который отличается от старых лишь внешне.



Для поиска артефактов теперь нужен специальный детектор. Но и без него понятно: в конце этого коридора что-то должно быть. Осталось только найти вход...

И об ошибках. Ошибки есть, и их много. Такое ощущение, что разработчики «Чистого неба» сами попали в какую-то дьявольскую аномалию. Первый же патч к игре вышел через несколько дней после релиза. Приложенный readme-файл сообщает, что, мол, «проведена оптимизация, улучшение приблизительно на 5%», «значительно улучшена общая стабильность игры», а также «исправлены ошибки в сохранении, приводившие к стабильному вылету при продолжительной игре». Это что же получается? «Чистое небо» ушло в печать неоптимизированным и нестабильным, за исключением «стабильного вылета при продолжительной игре»? Даже эта новая версия 1.5.03 ведет себя не лучшим образом. Она будет вылетать при загрузке, при сохранении, при смене уровней, а иногда и без очевидной причины. Она подпортит ваши сохраненные игры. Персонажи будут зависать, а важные задания останутся невыполненными. Версия для Windows Vista и DirectX 10 будет тормозить и выдавать охапку дополнительных сбоев. Все это – суровая реальность, с которой придется столкнуться сталкеру.

Если вы сможете простить игре ее выходки, «Чистое небо» откроет вам мрачный мир Зоны и безрадостную жизнь ее обитателей. Приквел во многом повторяет оригинал, а внесенные изменения лишь по-новому расставляют акценты: чуть меньше исследований и путешествий, чуть больше перестрелок. «Сталкер» – это не какой-нибудь буржуинский BioShock, он не будет развлекать игрока и водить его за ручку. Вот вы, вот Зона. Что делать и как – проблема только ваша. Нужно понять «Сталкера», примириться с его условностями, разобраться в его законах, привыкнуть сохраняться по два раза, на всякий пожарный, и тогда игра раскроет перед вами огромный, неповторимый, богатейший и пугающий мир Зоны. Вы почувствуете себя здесь как дома и, быть может, однажды присядете у костра и расскажете ребятам, как справились с тем кровососом у водонапорной башни... **СИ**



Вверху: Вдалеке – башня, где завелся кровосос, и вы сто раз подумаете, прежде чем соваться к этой твари.



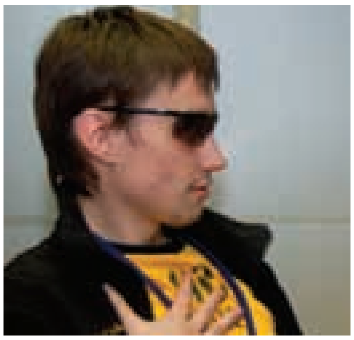
Справа: Ребята штурмуют укрепления противника, а искусственный интеллект демонстрирует пример слаженных командных действий.

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ «S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО» ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Игорь Сонин



СТАТУС: спец-корреспондент

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Учит японский язык, системный анализ и бухгалтерский учет. Смотрит все аниме, которое выходит в Японии, пишет о лучшем в «СИ». Играет во все подряд, одинаково ценит и восточные, и западные игры и платформы. Питает к сериалу Metal Gear Solid большое и светлое чувство.

Геймплей
Характер суровый, нордический. Беспощаден к игроку. Зона живет по законам, которые никто не станет вам объяснять. Если вы не видели первую игру, то погибнете не один десяток раз, прежде чем поймете, что к чему. Но стоит разобраться в происходящем, и в этом недружелюбии начнет прослеживаться логичный, но очень жесткий геймдизайн.

Графика
Хотите верьте, хотите нет, но графика в «Чистом небе» хороша. Особенно ночи в Зоне. Я специально выходил из лагеря, чтобы посмотреть на звезды и встретить холодный рассвет. Персонажи – дело десятое. Как ни крути, а главный герой этой игры – чернобыльская Зона, и она выглядит на все сто.

Общее впечатление
Мое «Чистое небо» сразу же затянули тучи. В первой же миссии товарищ по группировке завис и отказывался принимать выполненное задание. Дальше – больше. Для меня все эти ошибки – фатальный недостаток. Я мог бы простить такое количество ошибок оригиналу, но не сиквелу.

7.0

Александр Устинов



СТАТУС: Зам. отв. редактора DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Max Payne 1,2; Fahrenheit; Fallout 1,2

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

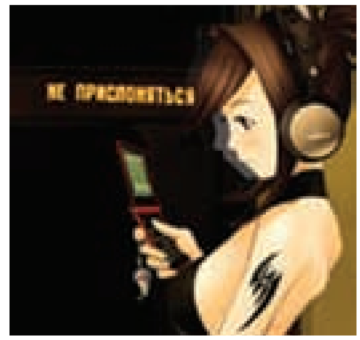
Геймплей
Все тот же «Сталкер» годичной давности, только со значительным уклоном в экшн. Система войн группировок напоминает, скорее, какую-нибудь Enemy Territory. Игра стала куда более заскриптованной – события происходят, но обычно вне поля зрения игрока. Очень к месту оказалась система апгрейдов оружия и брони. Крайне интересная механика поиска артефактов.

Графика
Чтобы заметить какие-либо различия, придется разжиться топовым компьютером и Windows Vista. Под DirectX 10 игра выглядит очень красиво. Остальные различия – у некоторых персонажей сменили модель, где-то подбавили полигонов – вещи, к которым надо присматриваться, чтобы найти.

Общее впечатление
Качественное дополнение к оригинальной игре, которое при этом пытается что-то менять и развивать в игровой механике. Изменения, возможно, понравятся не всем, но они, безусловно, интересны. Но игра все равно изобилует багами. Ждем патчей. Ну и полноценную вторую часть заодно.

8.5

Александр Солярский



СТАТУС: Режиссер видеомонтажа

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Tekken, Tomb Raider, Resident Evil

Искренне считает, что залогом отличной игры являются сильные запоминающиеся персонажи и качественные, хорошо поставленные CG-ролики. По жизни горяч, но отходчив, любит файтинги и поесть, в свободное же от дел время пропагандирует активные виды отдыха, чего и всем желает.

Геймплей
Приквел, в отличие от оригинала, делает акцент больше на истребление виртуальных противников, нежели на изучение территорий и раскрытие тайн. Однако усложненная игровая механика – поиск артефактов, например, – сглаживает этот недостаток и делает игровой процесс достаточно сбалансированным, хоть и далеким от идеала.

Графика
Злые языки будут твердить, что современный шутер должен выглядеть иначе и Crysis все еще вне конкуренции, но, тем не менее, картинка в полной мере передает атмосферу игры. Если забыть про угловатые модели персонажей и местами кукольную анимацию, графика не вызывает каких-либо нареканий.

Общее впечатление
Это все тот же «Сталкер», что и полтора года тому назад, пусть значительно похорошевший внешне, он все так же почти революционен в одном и до сих пор требует доработок в другом. Если вам полюбилась Shadow of Chernobyl, то наверняка понравится и Clear Sky.

8.5

Юрий Левандовский



СТАТУС: Оператор «Звезды Смерти»

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Gran Turismo, Forza Motorsport, Soul Calibur

Большой поклонник авто- и мотоспорта, обожает сериал Gran Turismo, но совсем не против пострелять в монстров и поотрубать им ноги. Любит бои без правил и файтинги. Также с большим интересом относится к любому проекту, затрагивающему тему киберпанка.

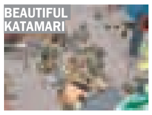
Геймплей
Охота за артефактами, апгрейд оружия, перестрелки с бандитами и обычные разговоры – все это есть в «Сталкере», играть стало интереснее, геймплей стал разнообразнее. Жаль, что появление монстров и обещанные войны между группировками выглядят жутко заскриптованными, да и искусственный интеллект соперников не впечатляет.

Графика
Наверное, самая сильная часть нового «Сталкера». Поддержка DirectX 10, красивейшие эффекты освещения, открытые локации, в которых не просто убиваешь врагов, там ты по-настоящему живешь. Единственное, что расстраивает, – анимация персонажей как была ужасной, так и осталась.

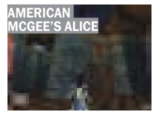
Общее впечатление
Несмотря на патчи, начавшие выходить со дня выпуска, новый «Сталкер» достоин похвалы. Да, он стал менее живым и более заскриптованным, да, баги, как всегда, есть, но играть от этого не становится менее интересно, игра поглощает все ваше время, не дает оторваться до самого финала.

8.0

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







7.0

продается только в онлайне



Подойдите к дереву, и пасхальные яйца превратятся в повешенных зайчат. Как мило!



Вверху: Если остановить Гримма, он начнет мочиться. И это не только пошлая шутка разработчиков, но и полезный навык: длина струи показывает, как далеко сможет прыгнуть герой.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

› American McGee's Grimm. Episodes 1-5



Выпуск игр отдельными эпизодами из модной фишки превратился в обычное дело: новый сериал Американа МакГи каждую неделю пополняется получасовой главкой, которую в первые сутки можно скачать абсолютно бесплатно. Зайти в четверг на сайт Grimm и забрать с него очередную порцию развлечений – это так же естественно, как посмотреть свежий выпуск любимого телесериала.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
Turner Broadcasting System
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Spicy Horse
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.gametap.com/grimm
Страна происхождения:
Китай



Эпизоды проходятся быстро, не требуют особой сноровки и хорошо вписываются в еженедельный формат. Сюжетно серии не связаны, каждая обыгрывает свою сказку братьев Гримм. Проясним один момент: братья не только и не столько сочиняли сами, сколько собирали, обрабатывали и помещали волшебные истории в антологии. Впрочем, фольклором вдохновлялись и Шарль Перро, и наш Пушкин, а так как произведения устного народного творчества во многих странах схожи, то нет ничего удивительного, что в игре с названием Grimm будут «Красная Шапочка» и «Сказка о рыбаке и рыбке».

Первым делом историю показывают как кукольное представление с закадровыми комментариями злобного героя Гримма. Когда ролик заканчивается на традиционном «и жили они долго и счастливо», сюжет предлагают переписать по новой, раскрашивая в мрачные цвета одну сценку за другой. Если верить Гримму, сказки должны быть страшными, а всем персонажам положено долго и мучительно умирать. Мы ничего против не имеем, но вот сами авторы такого подхода явно испугались: на деле игра старается не выходить за рамки рейтинга T, и если кого-то здесь и прикончат, то в исключительно забавной форме.

Сам сюжет известных сказок от действий Гримма почти не меняется. Как в детской версии «Красной Шапочки» все герои остались живы, так же и в «мрачном» римейке никто, кроме волка, не пострадал. Только теперь внучка с бабушкой ругаются чуть чаще, чем им полагается. Многие сказки и без Гримма были довольно жестокими: взять хотя бы историю «Девушка без рук», в которой отец отрубает дочери руки, чтобы получить по договору с дьяволом сказочное богатство. В оригинальной концовке бедняжка становится королевой и живет долго и счастливо. У Гримма происходит то же самое, только герои при этом не радуются, а ноют. Обещанного «Happily Ever After ends now» нет.

Katamari on the Funk

Играется Grimm почти как Katamari. Вы водите персонажа по яркому миру с кучей интересных предметов, и он необычным образом взаимодействует со здешними богатствами. В Katamari принц закатывал все и вся в свой шарик, в Grimm герой заражает мир аурой зла. К какой бы вещи Гримм не подошел, она превращается из яркой и жизнерадостной в мрачную и кровавую, но остается при этом такой же забавной. Перевоплотить удастся не только предметы на уровне, но и саму землю, здания и стены. По мере того как Гримм меняет вид локации, заполняется его шкала «мрачности», от чего радиус злой ауры растет и герой может перекрашивать еще большие предметы. Есть в Grimm и мелкие элементы платформера: персонаж умеет прыгать и делает один-единственный удар. Все это мгновенно осваивается и через парочку серий начинает приедаться. На самом деле, играть здесь можно с одной только мышки. Левой кнопкой шагаете вперед, правой прыгаете и наносите удар.

Эпизоды разбиты на небольшие уровни, в каждом из которых разыгрывается сценка из сказки. На здешних локациях почти ничего не происходит – сюжетные персо-

У Американа МакГи неоднозначный послужной список: под его именем выходили и потрясающая Alice, и неплохая Scrapland, и выехавшая только на визуальном дизайне (с этим у его игр всегда был полный порядок!) Bad Day L.A. МакГи работал в составе разных команд, и теперь создал в Китае собственную студию Spicy Horse, которая и разрабатывает Grimm. Можно сказать, это его первый действительно независимый проект. Кстати, Американ МакГи – настоящее имя (по большому секрету скажем – полностью его зовут Американ Джеймс МакГи).

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Удобное управление мышью; оригинальный графический стиль; хороший дизайн уровней; эпизоды можно скачивать бесплатно.

НЕДОСТАТКИ Сюжет не настолько оригинален, как хотелось бы; музыка невнятная; геймплей кому-то покажется однообразным.

РЕЗЮМЕ «Многие говорят, что игра получилась слишком простой, короткой и казуальной. Это неправильно – она простая, короткая и казуальная, но как раз настолько, насколько нужно», – утверждает сам Американ МакГи. Глубокого геймплея в Grimm действительно не найти, а каждый эпизод проходится от силы за полчаса. Игра рассчитана в первую очередь на казуалов, которых у монитора удержат отличный стиль и разудалый геймплей в духе Katamari. А главное, Grimm не требует ни временных, ни денежных затрат: эпизоды короткие, и в первый день после релиза их можно скачивать даром.


«Да исполню я твое желание, только вытащи крючок из глаза».

нажи просто стоят на своих местах, пока вы бегаете вокруг них и раскрашиваете декорации.

Но как раз из-за интересных уровней и стоит браться за Grimm. Хотя, как уже говорилось, геймплей не отличается глубиной, дизайнерские находки постоянно поддерживают интерес к игре. В серии о Красной Шапочке герой, например, попадает в живот к волку. Пока Гримм бегает внутри, зверя рубит дровосек, периодически заглядывая внутрь через проделанные дырки. Смотрится это, как минимум, необычно. В другом эпизоде персонаж прыгает по ящикам, пока те вращаются в большом водовороте – это один из самых запоминающихся моментов сериала. Армия китайцев под руководством искусника МакГи выдает иногда просто шедевральные картины. Чего стоит хоть кроличья нора из четвертого эпизода, которая с продвижением Гримма становится все более похожей на липкое логово чужих.

В Grimm интересно не столько проходить задания, сколько наблюдать за тем, как меняется мир вокруг персонажа. Матрос превращается в пирата, перевоплощенные кролики взрываются на месте, мельницы начинают резать пролетающих птичек, а на бочках надпись «Молоко» меняется на «Ром». Да, ром более злой, чем молоко – теперь это факт. Таких маленьких сюрпризов в каждом прохождении предостаточно, и как раз на них пока и держится игра. Вот только хватит ли у авторов воображения, чтобы не повторяться в грядущих сериях?



Шкала в верхней части экрана измеряет радиус и мощность «ауры зла» вокруг Гримма.

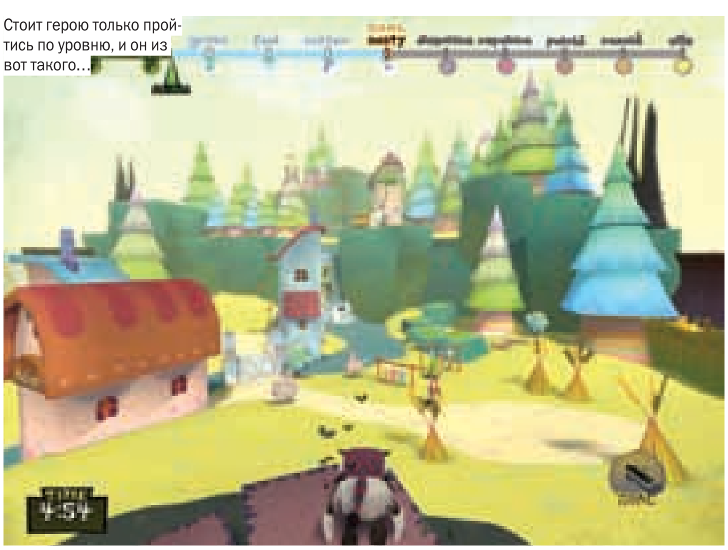
К КАКОЙ БЫ ВЕЩИ ГРИММ НЕ ПОДОШЕЛ, ОНА ПРЕВРАЩАЕТСЯ ИЗ ЯРКОЙ И ЖИЗНЕРАДОСТНОЙ В МРАЧНУЮ, КРОВАВУЮ, НО ВСЕ ТАКУЮ ЖЕ ЗАБАВНУЮ.

Графика тут не такая уж и примитивная – она специально так стилизована. На деле Grimm использует Unreal Engine 3, который обычно выдает тут картинку уровня Beautiful Katamari с Xbox 360, но иногда вытворяет настоящие чудеса. Когда в одной из серий дружеская перепалка солдат на солнечной поляне превращается в озаряемый вспышками молнии брутальный бой под кровавым дождем, движок показывает свою настоящую силу, и здесь от игры глаз не оторвать.

Сказки для самых маленьких

«Катамарить» сказочные миры, конечно, весело, но никаких серьезных задач игра перед вами не ставит. Иногда на картах встречаются противники, но они только чистят за вами локации и запросто сами перевоплощаются под действием ауры Гримма. Проиграть здесь принципиально нельзя – сколько бы вы ни падали в воду или лаву, героя возрождают на соседнем островке. Даже таймер в углу, в отличие от Katamari, не отсчитывает время до конца раунда, а наоборот, замеряет скорость вашего забега. В геймплее нет скрытой глубины, и проходить уровни по второму разу ужасно нудно. Единственное, что может вас к этому подтолкнуть, – секретные монетки, разбросанные по уровням.

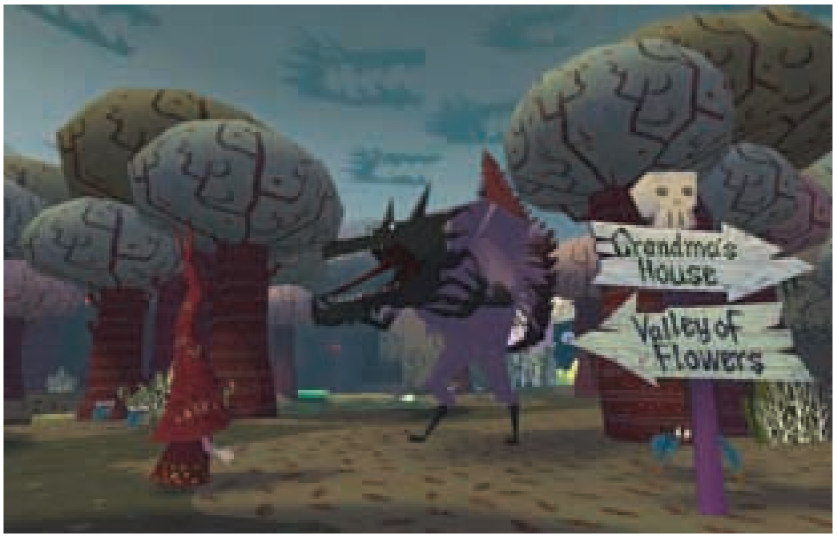




Стоит герою только пройтись по уровню, и он из вот такого…



…превратится в такой. Даже цвет неба динамически меняется.




В историю Кота в сапогах авторы добавили парочку смелых деталей.

Соберите все и получите доступ к галерее с рисунками.

Американ МакГи соглашается, что геймплей стоит сделать посложней, и обещает придумать для грядущих эпизодов что-нибудь новенькое. Но революции ждать не стоит. Важно понять, что Grimm – казуальная игра, такая же, как Bejeweled или даже Diner Dash. Она никогда не станет действительно сложной, потому что рассчитана на широкую аудиторию. Это же сказки, как их ни называй.

И все-таки игровые механики от серии к серии действительно развиваются. Начиная с третьего эпизода, на картах появились бонусы, ускоряющие героя, а акробатика стала чуть сложней: при прыжках теперь приходится учитывать направление ветра, иначе Гримма сдувает в пропасть. Появилось и необычное подобие боссов: людоед из сказки о Коте в сапогах расстреливает уровень особыми лучами, зачищая за вами зону. К сожалению, геймплей все это почти не меняет.

В чем Grimm существенно отстает от Katamari, так это в музыке. Она здесь совершенно непримечательная. Звуки еще хуже: герой постоянно талдычит одни и те же фразы.

Вот вам еще одно разочарование: эпизоды, о которых шла речь в обзоре, вы уже пропустили, и (пока?) не сможете приобрести. К сожалению, сейчас Grimm распространяется только через сервисы GameTap и TryGames, которые не принимают заказы из России. Хотя старые серии достать не удастся, свежие вы можете бесплатно качать и проходить в первые сутки после релиза. Главное, не проморгать выход очередного эпизода – к вечеру пятницы он станет платным, а значит, недоступным для россиян (кроме первой серии A Boy Learns What Fear Is, которая распространяется даром без временных ограничений). Разработчики обещают, что скоро игра будет продаваться и через другие сервисы, а однажды, возможно, переберется и на XBLA с PSN. Пока же за сериями можем вас направить только на сайт www.gametap.com.

American McGee's Grimm понравится не всем – здесь слишком простой геймплей. Пока же игру вытягивают отличный дизайн уровней и интересная стилистика. Сериал, похоже, закончится только к лету 2009-го, так что и перспектив для развития у него еще много. Возможностей для провала, правда, не меньше: уж больно однообразным кажется пока процесс. **СИ**



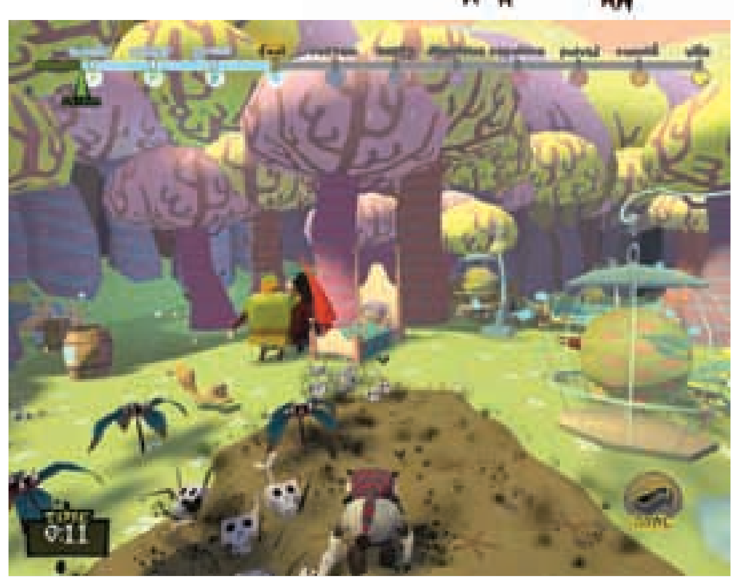
Вверху: Вот из-за таких уровней и стоит играть в Grimm. На ваших глазах солнечную полянку заливает кровь.



GRIMM – КАЗУАЛЬНАЯ ИГРА И ОНА НИКОГДА НЕ СТАНЕТ СЛОЖНОЙ, ПОТОМУ ЧТО РАССЧИТАНА НА САМУЮ ШИРОКУЮ АУДИТОРИЮ.








Начальнику гарнизона охраны
объекта "Зона" Миронову И.Т.
от руководителя экспедиции №32/258
Тихонова М.А.
ВКА/2344
осле разговора с профессором Лебедевым,
остается. Выброс произойдёт 31 августа.
обилизацию всех наших постов по Зоне.
онов М.А.
УТВЕРЖДЕНО
29 авг. 2008
ПРОЛОГ
S.T.A.L.K.E.R.
Чистое небо
www.stalker-game.com
GAME WORLD
Разработчик GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо. Transavision © 2008.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.
Реклама

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







6.5

ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.tactical
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.ffta2game.com
Страна происхождения:
Япония



› Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift

Пять лет назад на GBA вышла Final Fantasy Tactics Advance. Тогда она была лучшей портативной TRPG. Сейчас же, когда на PSP вышли дополненные порты Disgaea и оригинальной FF Tactics, появление сиквела FFTA, от оригинала практически ничем не отличающегося, воспринимается с недоумением.

Если есть слово, которым можно в полной мере описать FFTA2, то слово это – «тщетность». Те же расы. Те же профессии. Те же умения. Те же спрайты. Тот же движок. Та же заунывная неторопливость боев. Главное отличие от предшественницы – в том, что в продолжении практически не осталось сюжета.

Вспомните традиционное деление игры на интересную сюжетную линию, изобилующую уникальными боями и «важными» диалогами, и на сайдквесты, являющиеся лишь небольшим придатком, призванным растянуть удовольствие для тех, кому игра придется по душе. Представили? Так вот, в FFTA2 все наоборот.

Или еще лучше – представьте себе Crisis Core, лишенную любимых персонажей, отличной графики, изобилующего событиями сценария, бодрой боевки и высококлассных видеороликов – то есть, игру, в которой остались лишь несколько сотен одинаковых миссий. Теперь вы знаете, что такое FFTA2.

Неужели все настолько плохо? И да, и нет. Нет – потому что игра умело маскирует свои недостатки. К каждой миссии прилагается собственная мини-история – и не жалкая отписка, как в Crisis Core. Многие миссии выстраиваются в цепочки, образующие целостные побочные сюжетные линии – к несчастью, столь же неинтересные, как и основная.

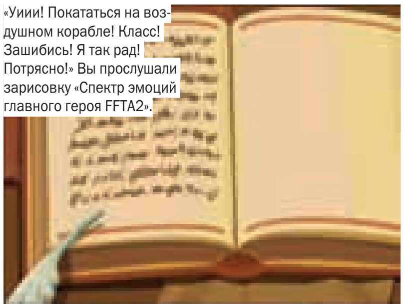
Лусо – обычный мальчишка, учащийся в обычной школе обычного города. Обнаружив в библиотеке старую книгу, юный хулиган не преминул вписать в нее свое имя – и как же бы все было лучше, если б вместо книги ему попалась Тетрадь смерти! Но нет – его переносит в Ивалис, тот самый «мир из

НАШ ВЕРДИКТ

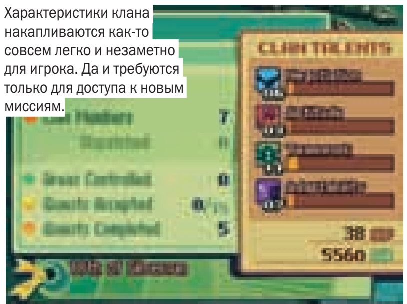
ДОСТОИНСТВА Десятки профессий, сотни миссий, потенциально нескончаемые часы геймплея. Кому-то, безусловно, понравится лубочно-пряничная дизайн-стилистика игры.

НЕДОСТАТКИ Ни малейшей мотивации эти часы высиживать. Архаичная графика. Чрезмерная неторопливость. Упрощение боевой системы. Ужасное однообразие.

РЕЗЮМЕ Слабенький add-on к Final Fantasy Tactics Advance, опоздавший годика эдак на четыре. Ни сюжета, ни глубины боевой системы, ни хоть какого-то улучшения в графике, ни даже мультиплеера – в FFTA2 нет ничего такого, что смогло бы всерьез порадовать ветеранов FFT. Особенно после выхода на PSP дополненной и улучшенной версии. Вместе с тем Tactics A2 никак не назвать ненужной – просто те десятки часов, что уйдут на нее, можно потратить с гораздо большей пользой и интересом.


«Уиии! Покататься на воздушном корабле! Класс! Зашибись! Я так рад! Потрясно!» Вы прослушали зарисовку «Спектр эмоций главного героя FFTA2».





Характеристики клана накапливаются как-то совсем легко и незаметно для игрока. Да и требуются только для доступа к новым миссиям.





Вверху: Аукционы за право зваться главным кланом окрестных земель – очень интересная, но редкая мини-игра. Нужно ухитряться ставить больше остальных участников и при этом экономить монетки, чтобы их хватило на следующие раунды.

игры под названием Final Fantasy», что был в первой части FFTA – с кланами, судьями и ворохом разномастных рас. Резонно было бы предположить, что в чужом мире мальчик будет ощущать себя одиночкой, ему придется с трудом выживать, методом проб и ошибок выяснять, кому можно доверять, а кому нельзя… Но нет! Лусо тут же натыкается на клан во главе с Сидом, вступает, получает из ниоткуда совершенно безумные шмотки (взгляните только на картинки!), дает клану имя и начинает им руководить. «Бить монстров? Круто! Быть мальчиком на побегушках? Зашибись! Попасть в другое измерение и сразиться с неведомым чудищем размером с дом? Да я именно так и мечтал каникулы провести!» И самое ужасное – в игре нет ничего, что повлияло бы на простоту, с которой все дается легкомысленному раздолбаю. Добавьте к этому девочку-цундере, действующую по всем канонам шаблона – вначале обижающую Лусо, а затем присоединяющуюся к команде и даже начинающую питать к герою теплые чувства, – и получите сценарий, достойный пера наивного десятилетнего мальчика с синдромом Мэри Сью.

Всего сюжетных миссий – столько же, сколько строчек умещается на двух страницах дневника Лусо. То есть, ровно две дюжины. Кто там говорил, что в FFXII сюжета мало? Кстати говоря, Ваан и Пенело, персонажи-«пустышки» из FFXII, так и не обретшие в Revenant Wings ни толики глубины, присоединятся и к команде Лусо. При особом желании можно завербовать и Монблана из FFTA, и Аль-Сида из все той же FFXII. Но что толку? Вся эта камео-катавасия заставляет сожалеть о том, что в The War of the Lions вообще появился мальчонка в красной шапочке – куда приятнее было бы думать, что к великолепной FFT предмет данного обзора не имеет никакого отношения.

С геймплеем тоже беда. Полдюжины рас, каждая из которых способна освоить несколько профессий. Как открыть новые профессии? Пройти побочные миссии. Как узнать, какие именно? Никак.

Бои протекают по старой схеме: очередность ходов определяется системой опробованной ATB – но, в отличие от оригинальной FFT, время на подготовку заклинаний или умений тут не тратится. То есть, прыгающий драгун в ту же секунду приземляется на голову противнику. Само собой, это тоже не идет на пользу игре.

И при всем этом FFTA2 совершенно не мотивирует игрока развиваться дальше парочки наиболее удобных умений. Команде, полностью состоящей из бойцов-тяжеловесов с самыми банальнейшими дальнобойными атаками (Air Render, Moogle Lance), в абсолютном большинстве боев даже не приходится прибегать к лечению. Если же копнуть чуть глубже и добыть элементалистов, в мгновение ока обесценивающих все прочие магические профессии, и ниндзя, умеющих бить двумя мечами разом, бои и вовсе станут детской забавой.

Самое ужасное – в том, что совершенно не приходится придумывать какие-то новые методы ведения боя. FFTA2 работает по примитивнейшему правилу: если бить врага не в лицо, а сбоку, то повреждения увеличиваются в полтора раза, а если сзади, то в два. То



ЧЕРТ БЫ С НИМИ, СО СПРАЙТАМИ, НО ДВУМЕРНЫЕ ЗАДНИКИ ПОРТЯТ НЕ ТОЛЬКО ВНЕШНИЙ ВИД, НО ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.

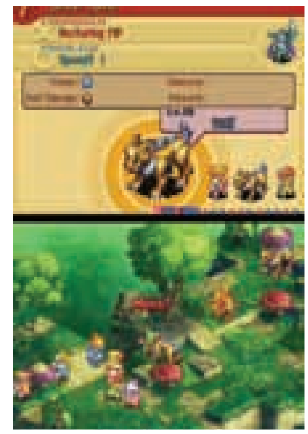


Короткий список достижений

Final Fantasy Tactics A2 очень грамотно решила вопрос экономии MP в условиях пошаговых тактических битв. Во всех остальных TRPG (с традиционной системой MP, конечно) маги начинают битву с полной шкалой MP, что позволяет им сразу же выстрелить залпом из самых мощных заклятий и стать совершенно бесполезными до конца боя (или до тех пор, пока кто-нибудь не даст им эфирчик, но кто ж таким занимается?). В FFTA2 иначе – на начало боя у всех персонажей шкала MP пустует, и на каждом ходу они регенерируют по 10 MP. Что дает магам возможность или каждый ход применять по простому заклинанию, или же копить на более мощное. Но самое главное – это позволяет магам всегда оставаться актуальными, даже если бой затянется на десятки ходов. Эта находка, впрочем, – единственный выдающийся аспект FFTA2. Да, квесты здесь достаточно разнообразны, и за это ее стоит похвалить, но этого от игры, из квестов состоящей чуть менее чем полностью, справедливо ожидать.



Сдаем лут в магазин – получаем доступ к новой экипировке. Правда, в отличие от FFXII денег за это тут не дают.

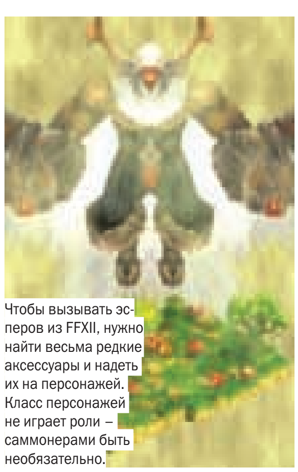


Справа: В каждом городе – одинаковый паб с одинаковым Хоттабычем и одинаковым списком слухов, заметок и испытаний.



Внизу: Анимация некоторых заклинаний – единственное, что в FFTA2 выглядит замечательно.





Чтобы вызывать эсперов из FFXII, нужно найти весьма редкие аксессуары и надеть их на персонажей. Класс персонажей не играет роли – саммонерами быть необязательно.

есть, вся боевая тактика сводится к тому, чтобы прокрасться противнику за спину да накостылять как следует.

Новая судейская система не только не помогает, но и зачастую даже вредит, ставя условия, выполнение которых от игрока практически не зависит. «Запрещается отталкивать врагов назад», например, – при том, что произвольно случающиеся критические удары гарантированно сдвигают врагов ну совершенно без спросу.

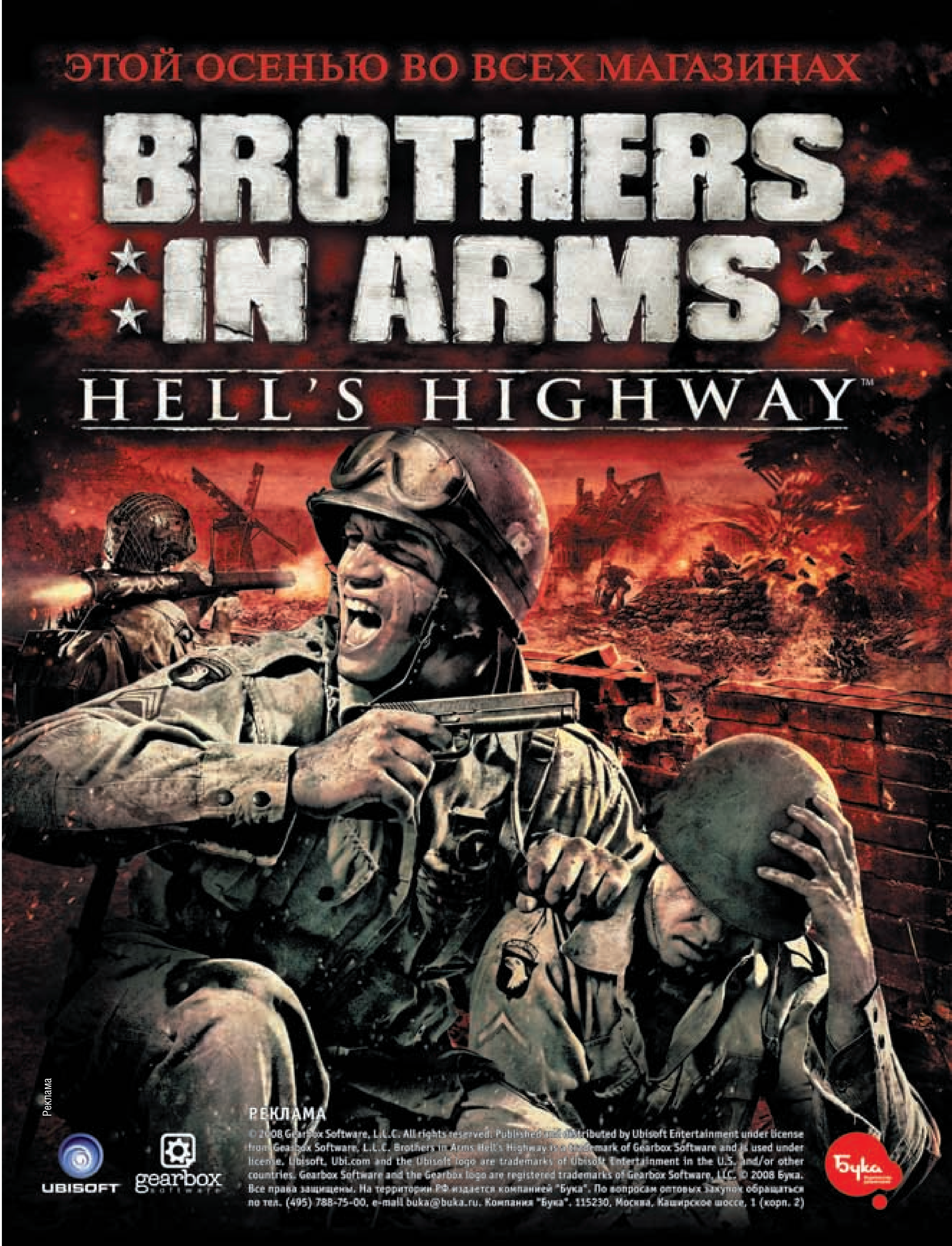
За выполнение закона нас теперь поощряют – на бой мы можем выбрать себе привилегию. Как вам, например, вечный Regen на всех персонажей? Впрочем, и без привилегий игра достаточно легкая, так что на особенно маразматические указания судей можно спокойно наплевать. Ведь это только раньше нарушение вело к «красной карточке» для конкретного персонажа – бой продолжался без него, а потом еще и вызволяй штрафника из тюрьмы. А сейчас – ну, подумаешь, не получишь бонус да не сможешь воскрешать персонажей. Делов-то! Битвы, где пришлось бы задуматься хотя бы о лечении, до неприличия редки – чего уж говорить о воскрешении. И еще один повод наплевать на судейские указания: теперь законы распространяются только на вашу команду. То есть, в то время как вы будете старательно избегать «запрещенных» приемов, враги не преминут глумливо использовать их против вас.

Над саундтреком – не плохим, но и особой похвалы не заслужившим – работала компания Basiscape. Ее в 2002 году основал Хитоси Сакимото, которого мы знаем по музыке, написанной для Ogre Battle, Final Fantasy Tactics, Vagrant Story, Breath of Fire: Dragon Quarter, Final Fantasy XII, GrimGrimoire и Odin Sphere. Но то, что больше половины мелодий перекочевало в FFTA2 прямиком из FFXII и FFTA, игру ничуть не красит.

Графика, как уже упоминалось, давным-давно проржавела. Черт бы с ними, со спрайтами, но двумерные задники портят не только внешний вид, но и игровой процесс. Камеру двигать нельзя, ракурс все время один и тот же, разницу в высотах почувствовать крайне сложно, персонажи зачастую налезают друг на друга... По сравнению с японской версией нам досыпали приятных мелочей – теперь даже можно управлять игрой с тачскрина. Но и это мало что меняет – когда спрайтики и менюшки столь мелкие, проще использовать кнопки, чем демонстрировать чудеса меткости, тыкая в них стилусом.

Вспоминая The War of the Lions, нельзя не припомнить крепко сбитый мультиплеер. Игроки могли как соперничать, так и сотрудничать в прохождении специально для этого созданных миссий. В FFTA, несмотря на все трудности, связанные с соединением двух GBA специальным кабелем, подобные миссии тоже были. А в продолжении, на консоли, оснащенной всеми средствами для комфортной игры по беспроводной сети, – кукиш. Ничего. Ноль. Пустота. Облом.

Final Fantasy Tactics Advance была уместна и хороша для своего времени. Но при этом ей сильно не хватало глубины – как в боевой системе, так и в сюжетной линии. FFTA2 не исправила этих недостатков – напротив, усугубила их. Компенсировать недостаток качества она пытается количеством – и поэтому ее можно рекомендовать лишь совсем оголтелым манчкинам, скучающим в преддверии выхода Disgaea на DS. Остальные же, пройдя игру, честно выстрадав сотню-полторы одинаковых миссий, но не встретив в них ни сложности, ни хоть сколько-нибудь любопытного сценария, поймут, что потратили десятки часов своей жизни впустую. **СИ**


ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ
BROTHERS IN ARMS
HELL'S HIGHWAY™
РЕКЛАМА
© 2008 Gearbox Software, L.L.C. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, L.L.C. Brothers in Arms Hell's Highway is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





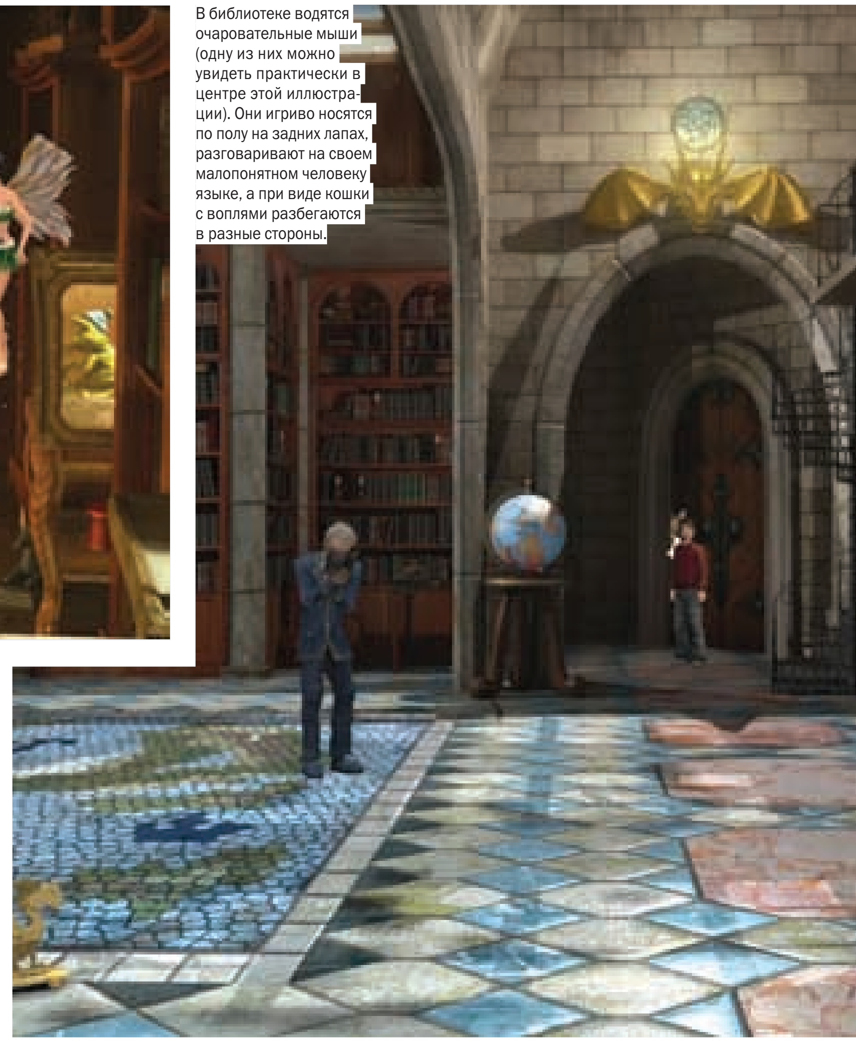


7.0





Внешне Мелвин похож одновременно на Гарри Поттера и волшебника Саймона.



В библиотеке водятся очаровательные мыши (одну из них можно увидеть практически в центре этой иллюстрации). Они игриво носятся по полу на задних лапах, разговаривают на своем малопонятном человеку языке, а при виде кошки с воплями разбегаются в разные стороны.



ТЕКСТ

Алексей Меркухин

EVERLIGHT: POWER TO THE ELVES! (ХРОНИКИ МЕЛВИНА. ПРОКЛЯТЬЕ ЭЛЬФОВ)

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person.fantasy
Зарубежный издатель:
Atari (Европа), Dreamcatcher (США)
Российский издатель:
«Руссобит-М»/GFI
Разработчик:
Silver Style
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
www.russobit-m.ru/catalogue/item/everlight_power_to_the_elves/
Страна происхождения:
Германия

Мелвин, затюканный юноша с комплексами, живет в реальном мире, где нет места чудесам. Одноклассники сторонятся чудаковатого парня, вечно рассуждающего о магии, предпочитая его не замечать – так проще. Жизнь героя круто меняется одним серым днем, когда он, спасаясь от дождя, забегает в неприметную свечную лавку…

Мистер Зуб, давно не видевший покупателей в своем скромном магазине, заманивает Мелвина, с порога обещая сделать из парнишки волшебника. Пройдя простое испытание (игра в наперстки), герой оказывается в городе Таллен (не путать со столицей Эстонии!). На площади перед ратушей происходит первая встреча с наставницей – микроскопической стервозной феечкой Фэнни, страдающей айлурофобией*. Крошка-волшебница поначалу будет очень раздражать своими придирками, но потом умерит пыл и даже проникнется симпатией к Мелвину. Тогда же Фэнни и сообщит, что над Талленом висит многовековое проклятие, из-за которого каждой ночью жители будто сходят с ума и в тихом городе творится невесть что. Первым делом герою предстоит выполнить пять заданий, связанных с разными фобиями. Коли уж назвался спасителем волшебного мира – избавься для начала от своих страхов.

По прогнозам метеорологов…

«Хроники Мелвина» – неприкрытая, колкая и местами циничная пародия, которая срабатывает сразу на нескольких уровнях. Авторы из Silver Style осмеивают все, до чего могут дотянуться: сказки, жанр фэнтези, отдельные немецкие адвенчуры с их внешним лоском и внутренней пустотой. Сам Мелвин – зануда с рождения, однако сарказма и иронии в нем – хоть отбавляй. Шутки других обитателей Таллена часто превращаются в туманные отсылки неизвестно к чему. «Вы помните последнюю путешественницу из другого мира? – обращается член городского совета Валериус к коллегам. – Эту девушку в красной шапке, с феминистическими идеями? Кошмар!». Главным юмористом, как ни странно, стал эпизодический персонаж – прибрежная лягушка, что живет в аквариуме, называет свою хозяйку «взбалмошной хиппи» и не признает такого чувства, как любовь – в стеклянном домике для второй половинки нет места. Земноводное также подрабатывает метеорологом, а его предсказания потрясающе точны. «Какая будет завтра погода?» – «А, э-э, хорошо, что ты спросил. Завтра будет… ну… я думаю, облачно». – «Как насчет дождя?» – «Не исключено, но возможно временами будет также светить солнце». – «А какая будет температура?» – «О, будет тепло, очень тепло. Хотя, возможно, немного прохладнее, чем сегодня». – «Где-то между 5 и 35 градусами?» – «Я бы не стал утверждать так точно. В любом случае будет теплее, чем в холодильнике». – «Фантастика. Значит, снег завтра точно не выпадет?» – «Вероятно, нет. И града тоже не будет. Метеоритный дождь тоже не ожидается…» На диалогах и персонажах, собственно, и держится вся игра. Без них «Хроники Мелвина» скатились бы к банальной охоте за пикселями и не дослужились бы до лестных сравнений с Simon the Sorcerer 4.

Город грехов

Таллен – город маленький, но экстравагантных личностей в нем хватит на целый

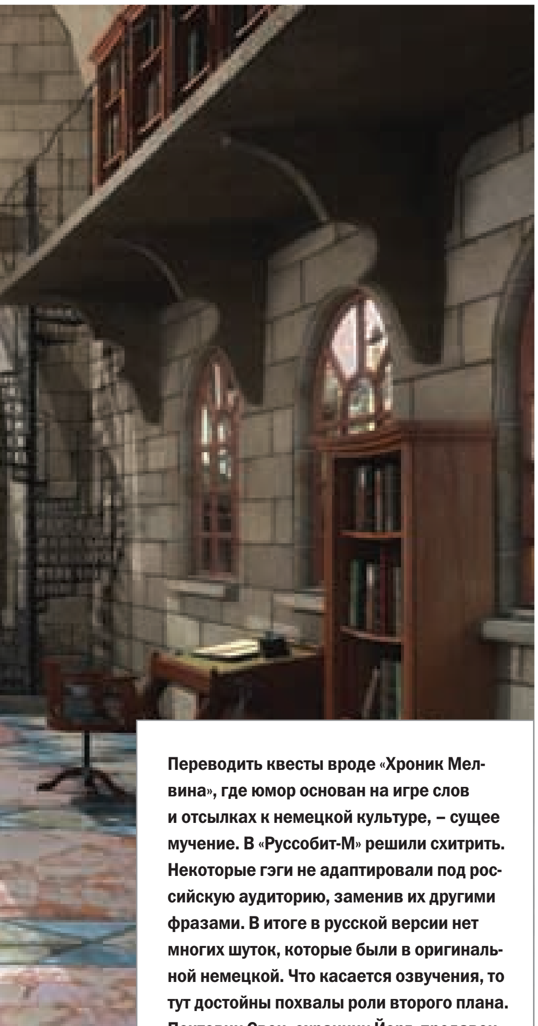
*Айлурофобия (греч.) – боязнь кошек.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Завораживающий своими красотами Таллен, его колоритные жители и масса уморительных ситуаций; интересная задумка со сменой дня и ночи.

НЕДОСТАТКИ Несложные головоломки, позаимствованные из других игр жанра; сходство с Simon the Sorcerer 4 практически стопроцентное.

РЕЗЮМЕ Жанр adventure, по мнению Марины Петрашко, пребывает в продолжительной коме. Silver Style ровным счетом ничего не изменила, а Simon the Sorcerer 4 и «Хроники Мелвина» лишь помогли жанру проснуться, улыбнуться и весело помахать ручками, а затем он снова впал в кому. Что, впрочем, не умаляет заслуг берлинской студии, выпустившей два первоклассных квеста, секрет успеха которых – легкий, воздушный немецкий юмор и карикатурные персонажи на фоне комедии положений. Если вы смогли прочитать последнюю фразу без смеха – эта игра для вас!





Переводить квесты вроде «Хроник Мелвина», где юмор основан на игре слов и отсылках к немецкой культуре, – сущее мучение. В «Руссобит-М» решили схитрить. Некоторые гэги не адаптировали под российскую аудиторию, заменив их другими фразами. В итоге в русской версии нет многих шуток, которые были в оригинальной немецкой. Что касается озвучения, то тут достойны похвалы роли второго плана. Почтовик Свен, охранник Йорг, продавец Раймунд, волшебница Фарида – благодаря актерам эти персонажи получились яркими и запоминающимися. А вот главным героям с голосами не повезло. В локализации Фэнни не хватает стервозности, ноток сарказма в нужные моменты. А актер, озвучивавший Мелвина, намного старше своего героя, и это очень заметно.

мегаполис. У каждого героя свои тараканы в голове, которые с наступлением темноты выползают наружу. Почтовик Свен, к примеру, днем рассказывает нам о своей тоскливой работе, а вечером с мечом в руке ходит кругами вокруг старинного дуба, бормоча под нос: «Должен… убить… быстро». Самовлюбленный продавец Раймунд, едва солнце скроется за горами, становится не то поэтом, не то чтецом-декламатором, смешно цитирует Шекспира, но, в общем, ведет себя довольно безобидно. Встречаются более тяжелые случаи. Приветливая старушка Дафния выращивает морковные деревья и вступает в словесные перепалки с ворчливым пнем с библейским именем Иероним, а ближе к ночи приглашает всех желающих в свое жилище – царство разврата для тех, кто предпочитает экстремальный массаж.

Дожидаться утра или вечера, чтобы лицезреть эти разительные перемены, не обязательно – мы вольны в любой момент сменить время суток. Некоторые задания можно выполнить либо днем, либо ночью, а персонажи не стоят на месте, а передвигаются по городу.

Головоломки, белыми нитками пришитые к повествованию, получились на удивление унылыми. Их мало, они элементарны, к тому же позаимствованы из иных квестов. Во время прохождения не покидает ощущение, что все это ты уже видел раньше. При всем том инвентарь с первых минут завален всяким барахлом, подходящие предметы комбинируются через раз, а понять, что делать дальше, чертовски сложно. Благо положение немного подправляют встроенные подсказки.

Плоть от плоти

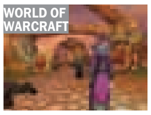
Не секрет, что Simon the Sorcerer 4 и «Хроники Мелвина» состоят в близком родстве. Оба квеста создавались одновременно, а поступили в продажу с разницей в полгода. И вот что удивительно: ругают и хвалят проекты за совершенно разные вещи. Если бич четвертого «Саймона» – монотонное музыкальное сопровождение и кривая анимация, а главное достоинство – интересные головоломки, то у «Хроник Мелвина» все наоборот. Что не мешает нам рекомендовать приобрести «Хроники» именно тем, кому понравилась последняя игра о Саймоне,– им несколько часов позитивного настроения обеспечены. **СИ**

Вверху: Карта Таллена похожа на ту, что была в Simon the Sorcerer 4. Приглядевшись, можно заметить Мелвина и крошечную Фэнни, переливающуюся всеми цветами радуги (если вы купили спецвыпуск «Страны Игр» с анимированными картинками).



– Фу-у, говорящая лягушка.
– Фу-у, говорящий человек. Какая мерзость!

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







8.5





Обилие настроек позволяет придать персонажу почти фотографическое сходство с игроком. Но добиваться этого придется несколько часов.



Вверху: Доступность квестов определяется не только уровнем персонажа, но и количеством успешно пройденных заданий, а также их сложностью.

› Perfect World

«Эталонные» MMORPG можно пересчитать по пальцам одной руки: Ultima Online, EverQuest II, World of Warcraft, EVE Online и – субъективно – Lord of the Rings Online. Но не только западные гранды способны ваять хиты. Среди сотен восточных клонов Lineage II или Ragnarok есть первосортные игры. Например, китайская Perfect World.



Сергей Долинский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
Beijing Perfect World
Российский издатель:
Nival Online
Разработчик:
Beijing Perfect World
Количество игроков:
тысячи
Системные требования:
CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
Онлайн:
www.pwonline.ru
Страна происхождения:
Китай

Perfect World, дебютная MMO RPG одноименного пекинского разработчика и издателя, попала в яблочко – спустя три года после релиза в нее играет каждый сороковой китаец. Даже для Срединной империи 30 миллионов геймеров – это много.

Единственный близкий аналог из западного полушария – World of Warcraft с 10 миллионами подписчиков в Европе и Северной Америке. Простой пересчет показывает – WoW надо иметь около 16 миллионов регистраций, чтобы достичь такого же «проникновения», как PW. Возможно, будь WoW бесплатной, шансы сравняться по размеру аудитории с китайским мегахитом появились бы. Но при сохранении абонентских взносов верится в это с трудом.

PW уже шагнул за пределы Китая – игру узнали Филиппины, Тайвань, Япония, Индонезия, Вьетнам, Бразилия, на подходе Корея. Намечена и европейско-американская экспансия – на базе переведенной на «стандартный английский» малазийской версии Perfect World MY.

Последний гвоздь в крышку гроба конкурентов – выход в III квартале 2008 года «многоязычного» клиента Perfect World MS,

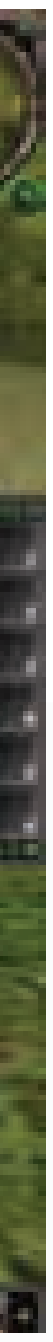


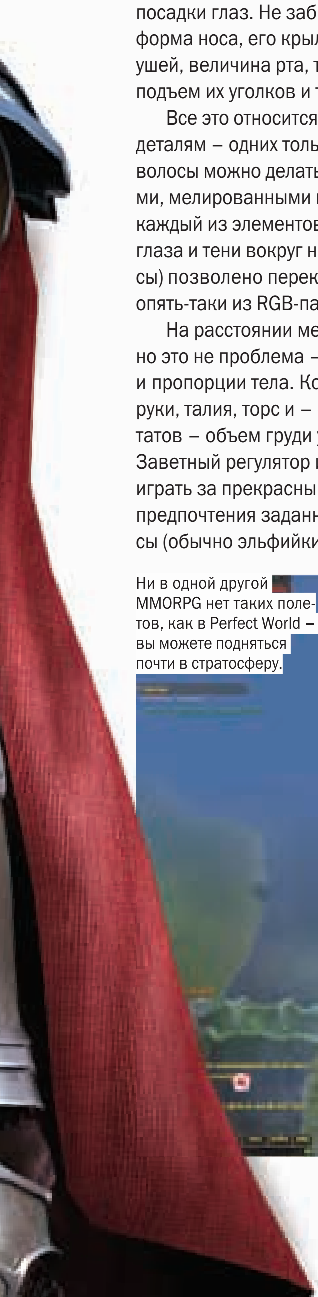
НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Возможность добиться сходства персонажа с игроком, завораживающие полеты, общедоступность умений, территориальные завоевания и бесплатный доступ.

НЕДОСТАТКИ Однообразные квесты, возможные лаги или непопадания на сервер из-за обилия желающих играть, неустраненные проблемы с русификацией и запутанный интерфейс.

РЕЗЮМЕ «Если ваш мир недостаточно хорош, пробуйте наш!» Разработчики Perfect World фактически не лукавят – сей китайский Франкенштейн искусно сшит из самых сладких кусков ведущих западных и азиатских MMORPG. Задвиньте в дальний уголок сознания мысли о плагиате и просто наслаждайтесь. В этом качественном проекте есть все, что любят фанаты жанра – прекрасная графика, масштабные сражения, неутомительная прокачка, инстансы, глобальные мероприятия и полеты. Причем все это достается нам бесплатно!





поддерживающего ведущие европейские языки, включая и турецкий.

Россия не осталась в стороне от битвы китайского free-to-play Голиафа с американским pay-to-play Давидом. Nival Online представила русскую версию PW раньше европейской, и отечественные геймеры повалили в «Идеальный мир» (загрузка двух русских серверов составляет 85 и 100 %). По-моему, они не прогадали.

Фоторобот мечты

Засилье персонажей-клонов – главная беда онлайновых миров. PW решительно борется с этим недостатком, предлагая всеобъемлющую кастомизацию. Из последних русских локализаций сравниться с PW могут разве что «Корсары Онлайн» с их стеклянными глазами и подбором цветов для деталей одежды из полной RGB-палитры.

Настройке при помощи бесчисленных шаблонов и ползунков-регуляторов при создании персонажа поддается все, кроме роста. Возьмем для примера лицо. Меняется его овал и пропорции, форма, разрез и глубина посадки глаз. Не забыт вид и размер зрачка, форма носа, его крыльев и кончика, посадка ушей, величина рта, толщина каждой из губ, подъем их уголков и так далее.

Все это относится и к другим мелким деталям – одних только причесок под сотню, волосы можно делать кудрявыми или прямыми, мелированными или однотонными. Почти каждый из элементов (кожа, губы, брови, глаза и тени вокруг них и, конечно же, волосы) позволено перекрашивать в любой цвет, опять-таки из RGB-палитры.

На расстоянии мелкие детали незаметны, но это не проблема – ведь можно менять и пропорции тела. Корректируются ноги, руки, талия, торс и – сбывается мечта пубертатов – объем груди у женских персонажей! Заветный регулятор избавляет любящих играть за прекрасный пол от неизбежного предпочтения заданной разработчиками расы (обычно эльфийки, не так ли?).



Прежде чем купить какую-то вещь, ее можно примерить на куклу персонажа.

ЗАБУДЬТЕ О ТЯЖЕЛОМ НАБОРЕ ОПЫТА – 25 УРОВНЕЙ ЗА НЕДЕЛЮ СДЕЛАЕТ ЛЮБОЙ РУССКИЙ, А НЕ ТОЛЬКО ТРУДОЛЮБИВЫЙ КИТАЕЦ.

Из всех трех рас PW лишь у зооморфов (есть еще люди и сиды – местные эльфы) кастомизация ограничена. Оборотни-мужчины меняют цвет глаз и пропорции тела, но в любом случае это волк, лев, тигр и… панда. У друидов-женщин с настройкой получше – самому невозможно выбрать различные ушки-рожки-хвосты (лиса, заяц, олень и дракон), зато остальное меняется, как и у других рас.

Как видите, разработчики сделали почти все, чтобы избавить мир Pangu от клонов. Увы, 100% возможностей редактора мало кто использует – ни единого смешного толстяка или страшенной ведьмы мне так и не попалось. Все как один – симпатичны и милы.

Секрет прост – очень трудно себя пересилить. После тяжелой внутренней борьбы и мой герой пришел в «Идеальный мир» более стройным и элегантным, чем его хозяин.

В настоящем китайском 3D…

За внутреннюю механику PW отвечает движок китайской разработки – Angelica 3D.



Ни в одной другой MMORPG нет таких полетов, как в Perfect World – вы можете подняться почти в стратосферу.



Внизу: Обильные охотничьи трофеи скрасят монотонность истребления мобов и, скорее всего, помогут заработать. Однако некоторые предметы потребуют идентификации. Будьте внимательны – во многих случаях «распознанную» вещь можно продать лишь дешевле, чем стоят услуги по ее опознанию.





Слева: Для облегчения поиска периодически посматривайте на радар. NPC, готовые выдать квест, будут обозначаться оранжевой точкой. Фиолетовая укажет на NPC, которому можно сдать выполненный квест. Зеленая стрелка с цифрой – высота полета!



Это, конечно, не последняя версия Unreal Engine 3, но со своей задачей китайский мотор справляется на твердую четверку с плюсом – перед нами впечатляющих размеров «бесшовный» мир, не обремененный экранами загрузки и явным делением на зоны.

День сменяется ночью, иногда накрапывает дождик, по небу бегут облака, выше которых можно взлететь – одним словом, все очень неплохо. Увы, движок немолод, и среди его минусов, например, отвратительная спрайтовая листва на деревьях. Зато системные требования демократичны, что наводит на законную мысль о прописке PW на полуторагодовалом ноутбуке с экраном дюймов в 17.

Полеты

Летают в PW все кому не лень, включая NPC. В небе можно сражаться, кроме того, в воздухе расположена часть локаций и игровых объектов. Поначалу запросто сорвет крышу, как только мимо пронесется первый зооморф-тигр верхом на птице или мелькнет человек, использующий пылающий меч как доску для воздушного серфинга. Но это все высокоуровневые персонажи (от 30). Если хотите подняться в небо сразу – выбирайте сидов. Крылатая раса умеет летать с рождения, пусть и медленно. По мере взросления и приобретения бонусных предметов скорость полета у местных «эльфов», да и у представителей других рас вырастет в разы.

Классов в PW шесть: сиды могут быть лучниками и жрецами-лекарями, зооморфы – оборотнями и друидами-повелителями животных, наконец, люди – воинами и магами. Снимем вопросы – лучший «танк» получается из оборотня, перекинувшегося в зверя и получившего бонус к защите (и минус к атаке). Дистанционные Damage dealer'ы – это, разумеется, лучники и маги.

Кстати, завести ручное животное могут не только друидки. Верховые медведи и пантеры уже продаются в магазине (по 19 золотых или 190 руб. штука), а вот слоны и лошади пока недоступны. Подвезти до места назначения может и любой зооморф.

Из разряда курьезов: только персонажам мужского пола разрешено поднимать на руки милых дам и неспроста – обитатели «Идеального мира» при обоюдном согласии заключают браки.

Песня о крафте и не только

В Lineage II и подобных ей играх прокачка отдельного персонажа-крафтера и утомительная добыча ресурсов – суровая необходимость.

В PW, слава богу, все не так. Профессии (кузнец, портной, ювелир и знахарь) доступны всем без исключения уже после пятого уровня. Персонаж любой расы и класса может обучиться всему, но для этого придется выполнить все четыре инициирующих квеста.

Рецепт PW: взболтать, но не смешивать

Китайцев принято ругать за прохладное отношение к интеллектуальной собственности. На отечественных форумах нередко разгораются нешуточные страсти, как только заходит речь о сравнении PW с западными и восточными аналогами.

Плагиат? Давайте проведем небольшое расследование: Lineage II вышла в апреле 2004 года, WoW и Everquest II в ноябре того же года. Студия Beijing Perfect World образовалась тоже в 2004-м, первый PW увидел свет в июле 2005-го, а в 2006 появился PW II. Как говорится, улики налицо…

Безусловно, в PW можно найти немало от каждого из упомянутых хита – инстансы, квесты, осады и т.п. Но какое дело геймеру, откуда оттяпан игровой ход или прихвачена идея, если с азиатским тщанием они подогнаны друг к другу и, в полном соответствии с рецептами китайской кулинарии, вкус исходных ингредиентов уже не различить?

К тому же в активе разработчиков собственный движок. А это самый весомый аргумент в спорах об интеллектуальной собственности. Вернее – повод их не затевать.

Perfect World – своя песня в каждом регионе

Музыкальная тема Perfect World звучит при появлении загрузочного экрана, а также в некоторых важных местах мира Pangu. Но в отличие от многих MMORPG темы и исполнители «привязаны» к языковым версиям клиента.

Глобальный англоязычный PW предлагает динамичную «Perfect World» в исполнении юного китайца Henley, филиппинцев лиричной балладой «Fly with Me» радует милейшая Тони Гонзага. Китайцев и россиян бодрит все та же «Fly with Me», но в жесткой обработке R&B группы Shui Mu Nian Hua.



Ресурсы обильно выпадают из монстров – определенно это сильная сторона PW. Кое-что приходится добывать (трава, руда, камни, деревья), для чего у торговца необходимо купить недешевую Лопату (2 тыс. игровой валюты).

Редкие камни и артефакты, продвинутые приспособления для полета (крылья, животные, мечи) ждут в «Лавке редкостей», где они доступны за золото и серебро. Да, все дорого, но зато вы экономите время.

Изготовлением предметов ведают специальные NPC, а «заточить» оружие (до +12) можно самостоятельно – достаточно иметь драгоценный камень, пустые слоты в улучшаемом предмете и нужную сумму.

Прокачка

Забудьте о тяжелом наборе опыта: 25 уровней за неделю сделает любой русский, а не только трудолюбивый китаец. Можно убивать мобов, но лучше выполнять квесты – развитие персонажа не будет утомительным. Не стану утверждать, что переведены уже все пять тысяч заданий, но в тех, что я пробовал, фраза на английском попалась лишь раз.

Немалая доля квестов – «убей-принеси» и «сходи-передай». На более высоких рангах (от 19) появляются групповые задания в личном подземелье (да-да, инстансы, как в WoW).

Управление квестами отличное – есть панель с названиями и описаниями заданий, координаты разыскиваемых ключевых NPC, перечень наград за сданный квест, режим, «отслеживающий» выполнение заданий, пометки на мини-карте и т.д.

До десятого уровня штрафа за смерть нет. Затем – потеря 5 % опыта и примерно 1 % шанс утраты предмета/денег из инвентаря (у PK шанс на потерю выше).

Умереть, упав с неба, или утонуть не получится. Убить вас могут лишь монстры, а другие игроки – только набрав 30 уровень (всего в PW 105 уровней). Собственно, после «тридцатки» и начинается серьезный PvP. Разрешенные до этого дуэли не в счет – не умираешь и не теряешь опыт, это просто тренировка.

Гильдии и территориальные войны

Признаюсь, говорить об этой важной части MMORPG придется с чужих слов – даже на «молодой» Веге в кланы приглашают лишь после 25-го уровня, так что времени банально не хватило. Тем не менее, в PW можно создать клан или вступить в уже существующий и, имея до 80 игроков с каждой стороны, принять участие в территориальных войнах.

Карта PW напоминает о временах феодальной раздробленности и разделена на зоны, которые может контролировать любой клан. Всего есть 44 территории. Из них две первого уровня, четыре – второго и сорок одна – третьего. Различия земель – в количестве «дани», выплачиваемой с территории, и силе монстров, которых придется убить при захвате, если область еще никем не покорена.

Теоретически Самый Сильный Клан может захватить весь «Идеальный Мир», кроме одной земли – игровые правила запрещают клану иметь две территории 1-го уровня.

Нет в жизни совершенства

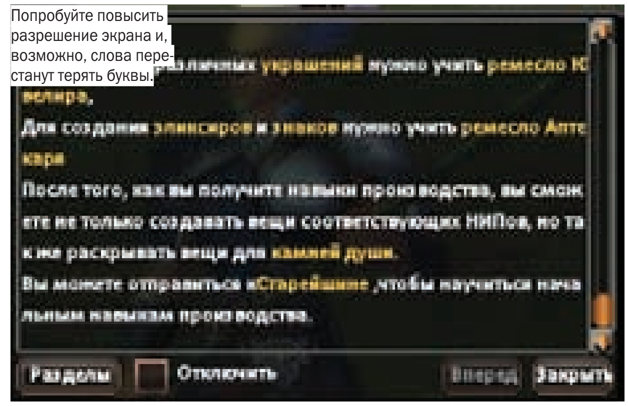
Да, помню: автор обязан придираться, так что начнем ругать понравившуюся игру.

Итак, на момент написания обзора не все опции PW работали, но, к счастью, за бортом осталось лишь второстепенное (управление питомцами, игровое радио, некоторые функции общения и т.д.).

Баги за все время так и не проявились – похоже, несколько лет онлайновой жизни и старание разработчиков, помноженное на 30 миллионов геймеров, убили их напрочь. Что касается лагов, то на Веге, «молодом» сервере с 79-85 % загрузкой, я радовался отсутствию тормозов и зависаний. Тем не менее за пределами Рунета жалобы на сервера с максимальной загрузкой – дело обычное.

С русификацией пока не все гладко – текст вразумителен, местами – «литературен», однако почти никогда не влезает в предназначенное окошко. Все понятно, но читать неудобно. Возможно, проблема решается сменой разрешения, но подобрать его мне так и не удалось.

Кое-что из вышеперечисленного поддается лечению – скажем, ближайшим патчем. Недочеты в графике и вполне заурядный набор квестов исправить сложнее. Но и с этой ложкой дегтя лучшая китайская MMORPG оправдывает амбициозное название – это почти «Идеальный мир» для самых привередливых поклонников онлайновых ролевиков. **СИ**



Попробуйте повысить разрешение экрана и, возможно, слова перестанут терять буквы.

СЕКРЕТ!

Богатство настроек облика персонажей наталкивает на мысль: а не сделать ли виртуального героя похожим на его реального владельца. Разработчики предусмотрели такую возможность. Если поместите свою фотографию в папку …/Perfect World/element/userdata/userpic/, то в игровом клиенте ее можно загрузить в отдельное окно слева. Теперь, манипулируя многочисленными ползунками и щелкая по иконкам, добейтесь портретного сходства.

СЕКРЕТ!

Если что-то в облике героя не нравится – не откладывайте пластические операции. Бесплатно изменить внешность персонажа можно только в течение первых 48 часов после его создания. Затем это сделает стилист-NPC, если вы расщедритесь на свиток изменений (продаются в игровом магазине).

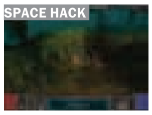




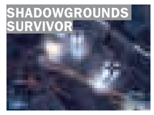


Слева: Ни одного персонажа-клона, кругом одни прекрасные лица и фигуры! Обратная сторона медали: еще немного и начнешь уставать от совершенства.

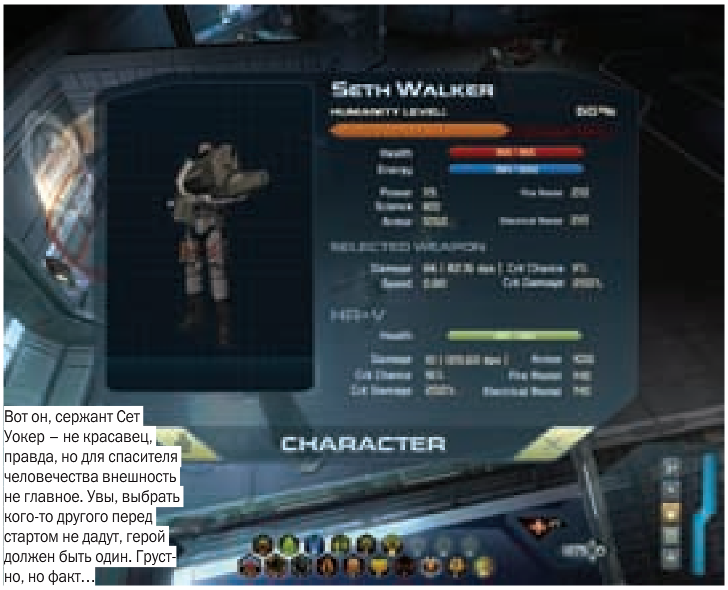
ПОХОЖИЕ ИГРЫ

SPACE HACK


ALIEN SHOOTER 2


SHADOWGROUNDS SURVIVOR


6.0



Вот он, сержант Сет Уокер – не красавец, правда, но для спасителя человечества внешность не главное. Увы, выбрать кого-то другого перед стартом не дадут, герой должен быть один. Грустно, но факт…



В таких модулях можно не только поправить здоровье и восстановить энергию (уходящую на применение навыков), но и сохраниться. Конечно, погибать вы будете редко (сложной игру не назовешь), но страховка никогда не помешает.



ТЕКСТ
Андрей Окушко

› Space Siege

Space Siege ждали многие. Еще бы – нам обещали интересный сеттинг (обычно разработчики action-RPG почему-то предпочитают фэнтези), закрученный сюжет с моральным выбором, великолепную графику и физику, инновационную ролевую систему. Вот только до релиза из этого перечня не доехало почти ничего…

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.action-RPG. sci-fi
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Gas Powered Games
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.6 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.spacesiege.com
Страна происхождения:
США

Хотя, точнее, доехало, но в настолько урезанном виде, что диву даешься: неужели эту игру делали Крис Тейлор со товарищи? Или они пригласили какого-нибудь неумеху со стороны, поставили задачи, а сами отправились отдыхать, радуясь успехам Supreme Commander? Второе вероятнее.

Но начнем с хорошего – сеттинг действительно для жанра непривычен. Из недавних схожих работ на ум сразу приходит разве что «Меркурий-8» (он же Space Hack) да Alien Shooter. Так что путешествия по локациям с инопланетными захватчиками, умирающими от пары-другой выстрелов, наскучить пока не успели. Приятно, что пришельцы столь непохожи между собой – по мере прохождения нам «подкидывают» существ все новых и новых видов с разнообразными способностями. Кто-то неожиданно спускается с потолка, другой обладает просто невероятным размером полоски жизни, а третий – совершает моментальный бросок и оказывается рядом с героем, не давая расстрелять себя издалека. Неприятно другое: все инопланетяне тупы как пробки. AI ставит перед ними одну задачу – убить героя, после чего уходит спать. Ну а монстры бросаются ее выполнять, совершенно не обращая внимания на досадные мелочи, вроде мин или бочек с горючим веществом, которые вот-вот взорвутся.

Эти самые взрывы, кстати – второй светлый момент в Space Siege. Благодаря бочкам, баллонам с газом, минам, заботливо разложенным разработчиками по всему космическому кораблю (на борту которого мы и защищаем честь и достоинство homo sapiens в споре с разумной расой Керак), в игру проникли зачатки тактики. Помощником в боях станет и физика – многие предметы можно передвигать или вовсе расстреливать (взрывая или разрушая). Правда, реалистичностью тут и не пахнет – тяжеленные ящики от пинка ногой летают как картонные, но так уж в этом загадочном мире принято. Зато кое-никакое, а подспорье: подкатили бочонок к нужному месту, выбежали за угол, помахали пришельцам ручкой, вернулись обратно, дождались появления орды и в момент, когда



Справа: Живой «танк» пришельцев. Ничего, на пару с верным роботом мы и не таких укатывали.

Партию героев собрать в Space Siege не получится, но гулять в одиночку необязательно. Почти сразу игроку попадется робот HR-V, которого можно отремонтировать и взять с собой в крестовый поход против сил зла. Недобровольному помощнику (кто ж его спрашивает, хочет ли он воевать с инопланетянами или киборгами?) позволяется улучшать характеристики, приобретать навыки (расположенные на экране умений персонажа) и менять оружие. Толк от «железяки» есть: четыре руки – это все-таки не две, огневая мощь коллектива явно выше, чем у волка-одиночки.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Достаточно необычный для action-RPG мир, интерактивность окружения и возможность использования его в боях как подспорье.

НЕДОСТАТКИ Однообразные уровни, быстро надоедающее прохождение, малый выбор предметов, слабый сюжет.

РЕЗЮМЕ Вдохновившись успехом Supreme Commander, Gas Powered Games решилась перенести действие Dungeon Siege в космос. Вот только по ходу дела отрезала от игры все «лишнее» – проработанный мир, серьезную ролевую систему, разнообразие персонажей, интересные квесты. Итог печален – проходить это «чудо» во второй раз нет никакого желания, да и первый-то будет просто потому, что в жанре летом затишье. Не зря же Space Siege появилась, пока разработчики-конкуренты еще готовятся представить свои произведения в полном блеске.

«комитет по встрече» окажется в нужной точке, взорвали всех к чертовой матери.

Собственно, хвалить игру больше не за что. Историю вселенной на таком уровне мог сварганить и первоклассник. Достаточно было взять привычный набор штампов (нападение инопланетян, сбрендивший электронный мозг и т.д.), смешать их в кучу и громогласно наречь результат «сюжетом». Руки бы оторвать сценаристам и не заменять протезами, чтоб больше никогда такой гадости сотворить не могли. Хотя, конечно, автору встречались «шедевры» и похуже, но уж от Gas Powered Games ожидалось нечто более внятное и захватывающее. Миссии тоже не блещут – основные сводятся к «сгоняй туда, убей всех, вернись обратно», а дополнительные требуют найти новую «пушку» или «деталь» (вроде искусственной руки) для героя. Причем отвечать на вопрос, где искать, не придется – все разжуют и поднесут на блюдечке (подсветят на мини-карте). Сразу видно – игра делалась для людей, не обремененных интеллектом.

Пресловутый моральный выбор тоже оказался пшиком. Да, по ходу дела придется выбирать, заменять ли живые части тела (глаз, кисть, руку и даже мозг) на механические, уменьшать в себе процент человечности, или нет. Но особого влияния на сюжет это не окажет. Зато «киборгизация» поможет в прохождении, улучшив боевые характеристики и открыв доступ ко многим интересным навыкам (правда, есть и чисто «людские» умения, но их поменьше). Так что выбора-то, по сути, и нет.

Не мешало бы поколотить и того, кто отвечал за создание ролевой системы. Навыки здесь поднимаются за счет очков, получаемых строго по завершении миссий. А характеристики – за счет «запчастей», выпадающих из убитых неприятелей (на те же «запчасти» можно приобрести аптечки или гранаты, к примеру). При этом выбора героев нет («крутой Уокер» – единственный вариант), умений маловато, предметы практически отсутствуют. Поверженный супостат оставит после себя или «опыт»-детальку, или аптечку. И все – ни тебе брони, ни оружия (которое просто лежит в заранее отведенных ему дизайнерами уровней местах), ни каких-нибудь интересных прибамбасов. Скучно…

Не веселее и путь к победе. Нет, поначалу занятно – громишь себе монстров, подстраиваешь им ловушки, взрываешь все вокруг, расстреливаешь мониторы. Но скоро понимаешь: уровни сделаны «под копирку», так что желание исследовать их пропадает (все равно ничего нового не увидишь), дальше бежишь, что называется, «на автомате». А добравшись до финала, не испытываешь ни малейшего желания вернуться к началу.

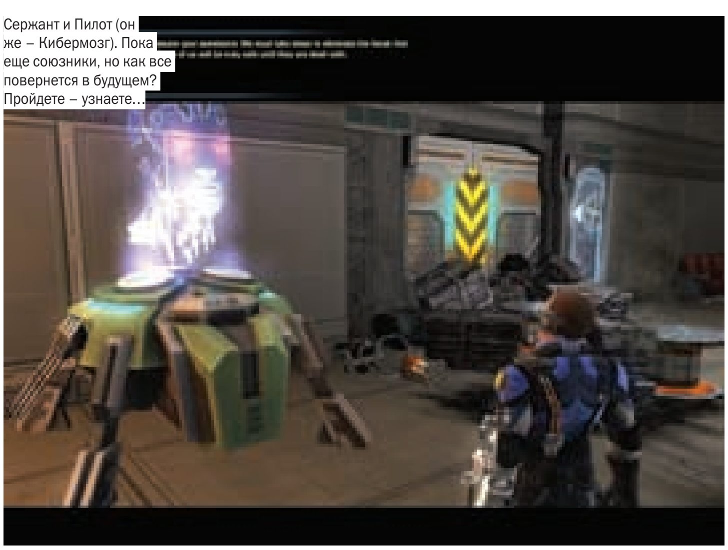
В итоге получается, что идея отправить геймеров в космос Gas Powered Games в голову пришла, а вот сделать путешествие интересным сил уже не хватило. Так и бегают игроки по однотипным коридорам и комнатам звездолета, со скуки расстреливая все подряд да пытаясь выкинуть из головы одну мысль: «Когда же наконец все это закончится?». **СИ**



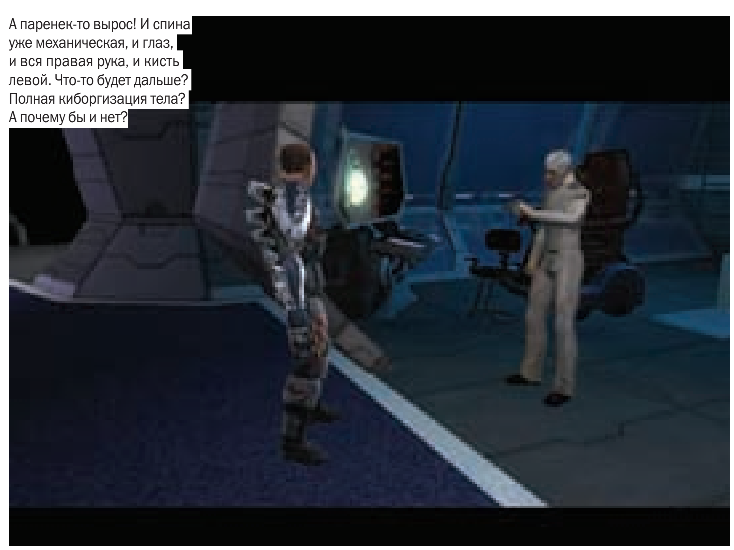
Слева: На карте корабля красным подсвечены точки, где нас ждут с распростертыми объятиями.

Навыков в Space Siege у героя немного. В основном они повышают боевые возможности персонажа (шанс критического удара, силу атаки и т.д.), хотя есть и оригинальные образцы, вроде «вампиризма по-космически». А чтобы было хоть какое-то разнообразие, к умениям добавили способностей. Робот, к примеру, умеет чинить себя или притворяться отключенным, а герой – быстро бегать и забрасывать неприятелей гранатами или бомбами.



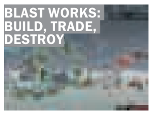


Сержант и Пилот (он же – Кибермозг). Пока еще союзники, но как все повернется в будущем? Пройдете – узнаете…



А паренек-то вырос! И спина уже механическая, и глаз, и вся правая рука, и кисть левой. Что-то будет дальше? Полная киборгизация тела? А почему бы и нет?

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







6.5



Когда игроку подсовывают зомби-шутер, игра начинает напоминать Sega Superstars Tennis: там тоже был такой уровень, и он тоже выглядел нелепо.

В Boom Blox предусмотрен редактор уровней, позволяющий создавать свои пазлы и обмениваться ими с друзьями. Приступать к творческой деятельности рекомендуется после того, как 300 уже имеющихся в игре головоломок будут пройдены, и притом с высшей наградой – золотой медалью. Так вы обеспечите редактор всеми деталями, необходимыми для работы: персонажами, элементами архитектуры и прочим. Для создания собственных уровней совсем не обязательно изучать подробно описывающую каждое действие инструкцию (не обязательно – хотя бы потому, что ее попросту нет), но важно помнить некоторые моменты. Так, нет никакой необходимости выстраивать декорации таким образом, чтобы они разрушались одним броском бомбы. Куда занимательнее будет сделать внешне нерушимую башню, разваливающуюся, скажем, после уничтожения опор, вокруг которых расставлены кубики-динамиты.

Сделали интересный уровень? Не спешите радоваться. Игра позволяет переслать его только одному другу. И не разрешает просматривать, какие пазлы сделали другие ландшафтные дизайнеры.

› Boom Blox

Прямоугольные зверушки хотят заполучить драгоценные кубики. Чтобы помочь им, игроку понадобится разбить в пыль три сотни уровней и научить гориллу пользоваться ступеньками. Вот они какие, игры от Стивена Спилберга!



ТЕКСТ
Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
special.puzzle.action
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Los Angeles
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.ea.com/boomblox
Страна происхождения:
США

Консоль для всей семьи – Wii – все никак не оклемается от наплыва «казуальных» проектов. С одной стороны, все те игры, что обычно не обозреваются, которые относят к жанру «сборник мини-игр» или «еще один не слишком-то увлекательный пазл», честно используют возможности чудо-контроллеров, продаются по заниженной цене и, вроде бы, вполне безобидны. Но как раз это и огорчает. Хиты, разработкой которых не занималась компания Nintendo, можно пересчитать по пальцам одной руки, остальные же двести с лишним наименований – некрасивые, скучные, однообразные, нелепые, непривлекательные и, что тоже случается, просто позорные разработки. Boom Blox, конечно, нельзя отнести к проектам подобного рода. Но и посоветовать ее другу, сменившему GC на Wii, как-то постесняешься.

Для детей?

Boom Blox встречает забавными прямоугольными зверятами. Игроку предлагается выбрать одного из них, чтобы тот стал аватаром в его профиле – каждый раз перед началом игры будет показываться, как далеко прошел, скажем, пингвин, и сколько процентов до полной победы и обретения личного счастья ему осталось. В свою очередь, чтобы приступить к сюжетному режиму и начать завоевывать различные награды, потребуется вытерпеть обучение. Тренировка поможет освоиться с управлением, подскажет, как пройти начальные этапы и с чем предстоит столкнуться после. Когда же дело дойдет до захватывающих дух приключений, выяснится, что игрок обучен лишь каким-то базовым действиям, а все остальное предстоит освоить по ходу. Сюжетный режим разбит на четыре истории, каждая состоит из нескольких глав, а они уже складываются из набора миссий. Эти истории действительно имеют описание и даже сопровождаются анимированными заставками, смотреть которые, впрочем, вряд ли кому-нибудь захочется: сюжет попросту несмешной, скучный и следить за его развитием желания не появляется.

Каждый уровень в Boom Blox – это тщательно продуманная головоломка, которая в большинстве случаев проходится буквально за пятнадцать секунд. Можно вывести обратное правило: если у вас не получается разнести в пух и прах тот или иной замок, а именно этим и предлагается заниматься, значит, вы что-то делаете не так и пора сменить тактику наступления. Разрушать строения из кубиков можно двумя способами. Во-первых, швырнув в них мяч или бомбу, которые выбьют стену, подорвут кубики-взрывчатки и обрушат на нижние этажи нитро, что устроит красочный взрыв и небольшой камнепад. Во-вторых, вытащив деталь, без которой укрепление обвалится, точно карточный домик. В обоих случаях важную роль играет физический движок, удивительно точно просчитывающий каждое столкновение.

Бросок мяча осуществляется достаточно просто: игроку надо лишь указать точку, куда он хочет закинуть снаряд и, зажав кнопку A, взмахнуть пультом. От силы взмаха зависит сила броска. Чтобы получше рассмотреть расположение объектов на уровне и оценить обстановку, позволяется свободно вращать камеру. Кроме этого, перед началом уровня сообщается, какие условия надо выполнить, чтобы получить награду, а также дается скромная подсказка-напутствие.

300 квадратных овечек

Помимо сюжетного режима имеется и просто «исследовательский», в котором разнообразные этапы преподносятся без рассказов про «овечек, отправившихся на поиски клада». Сказать, где пазлы интереснее, задачи изобретательнее, а замки покрепче, довольно-таки сложно – Boom Blox состоит из 300 готовых «комнат», среди которых нет плохо спланированных и неудачно продуманных. А если этих трех сотен покажется мало, никто не помешает воспользоваться редактором и соорудить еще столько же, используя накопленные по мере прохождения детали. Чем дальше игрок продвинулся в сингле, тем больше всевозможных инструментов окажется в его распоряжении и тем красивее площадку он в конечном итоге сможет создать.

У Boom Blox есть множество достоинств, которые обязательно придутся по вкусу не увлеченным видеоиграми людям, то есть тем, кто

КАЖДЫЙ УРОВЕНЬ В BOOM BLOX – ЭТО ТЩАТЕЛЬНО ПРОДУМАННАЯ ГОЛОВОЛОМКА САМОГО РАЗРУШИТЕЛЬНОГО ТОЛКА.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Множество разнообразных уровней, редактор карт, мультиплеер на четырех человек, интересные пазлы, физический движок точно просчитывает каждое столкновение.

НЕДОСТАТКИ Неприятная картинка, слабая графика, игра не всегда точно распознает силу взмаха и иногда не засчитывает бросок, а меню перегружено ненужными закладками.

РЕЗЮМЕ Electronic Art и Стивен Спилберг придумали забавную, в чем-то даже оригинальную, но некрасивую и не «цепляющую» игру. Знакомство с ней можно ограничить прохождением первых уровней: после станет ясно, что все здесь рассчитано на младшую аудиторию геймеров, старички же расщелкают 300 предлагаемых уровней за вечер. И тем, и другим будет, к чему придраться – управление грешит просчетами, а сюжетный режим – несмешными заставками. Пазлы интересные, но это слабый плюс: десятки таких же игр на Wii тоже не лишены этого достоинства.



Красочный взрыв – верный признак того, что все идет как надо. Чем ярче фейерверк, тем больше драгоценных кубиков окажется на земле и тем выше будет награда.





еще удивляется невероятной возможности размахивать пультом и таким образом бросать виртуальный мяч. Но есть у нее и недостатки, заметные всем геймерам и характерные для подавляющего большинства представителей жанра, в обилии представленных на Wii. Речь идет о перегруженном закладками меню, слабой графике, местечковых недоработках, а то и откровенной халтуре (примером могут послужить те самые «сюжетные зарисовки»), малой продолжительности, наконец, о плохом распознавании движений. Boom Blox требует всего двух действий: указать цель и взмахнуть пультом, но даже в этом умудряется ошибаться, вынуждая раз за разом проходить один и тот же уровень потому лишь, что бросок почему-то не засчитался, а прицел вдруг исчез и появился у противоположного края экрана. Игру не получится назвать однообразной и скучной, равно как веселой и увлекательной. Подобных ей на Wii наберется несколько десятков, и имя Стивена Спилберга здесь отнюдь не является знаком отличия и качества. Как бы обидно это ни звучало. **СИ**

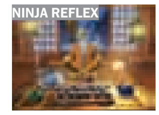


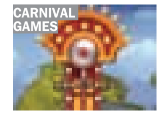
Вверху: Геометрические фигуры подозрительной окраски – «загадочные». Если метнуть в них снаряд, то они попросту исчезнут, без взрыва, толчков и спецэффектов.

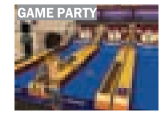
Слева: Сюжетный режим как может старается развлечь игрока. Например, плясками. Или гориллами.

5.0

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

NINJA REFLEX


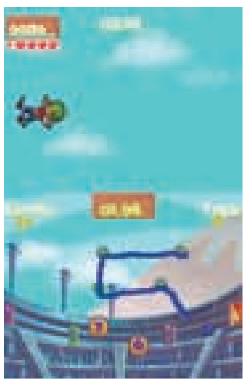
CARNIVAL GAMES


GAME PARTY


ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
special.mini-games
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Canada
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.ea.com/eaplayground
Страна происхождения:
Канада







Слева: Эта мини-игра надоест вам задолго до своего окончания.

Справа: Гонки на радиоуправляемых машинках, одна из самых приятных мини-игр, по иронии не слишком-то вписывается в тематику развлечений на школьном дворе.

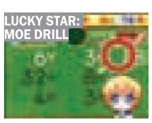
EA Playground

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Еще один посредственный набор мини-игр для консоли от Nintendo. Кто-нибудь удивлен? Если на Wii EA Playground вышла еще неплохой, то DS-версия может приглянуться разве что самым маленьким геймерам. Здесь девять элементарных мини-игр, каждая из которых осваивается за минуту и приедается за две. Есть, впрочем, и парочка неплохих состязаний. Первое – «шарики» (так его называет русскоязычная инструкция). Тут вы стилусом наводите на врага прицел и дуете в микрофон, чтобы выстрелить бумажным шариком. Второе – «гонки на радиоуправляемых машинках». Игра управляется кнопками и проходится довольно просто, но хотя бы не надоедает за первую пару заездов. Все прочие виды соревнований вызывают одну скуку. «Вышибалы», отлично получившиеся на Wii, заодно с новыми «баскетболом» и «футболом» совершенно безнадежны. Подбираете на площадке мячи и бросаете их в детей из вражеской команды, корзину или ворота – все три состязания играются очень похоже.
В награду за победу в сюжетном режиме даются наклейки, которые затем попадают в особый альбом. Высшего смысла в процессе такого собирательства замечено не было. Есть многопользовательский режим на четверых, но каждому игроку понадобится свой картридж. А где вы найдете столько людей, купивших EA Playground?

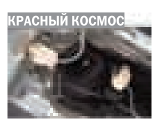
НЕДОСТАТКИ Мини-игр мало, и все они слишком быстро осваиваются. Для мультиплеера нужно несколько картриджей.

ДОСТОИНСТВА Понравится детям – здесь яркая графика и простые состязания. Неплохо использован сенсорный экран.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

LUCKY STAR: MOE DRILL


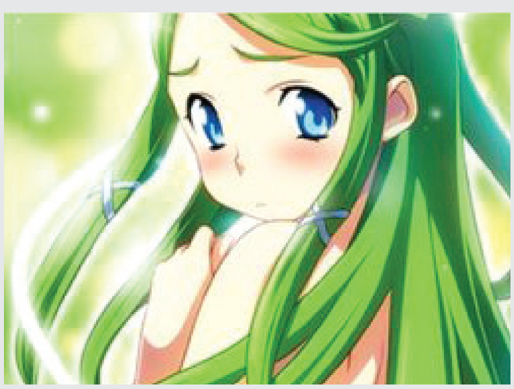
LUX-PAIN

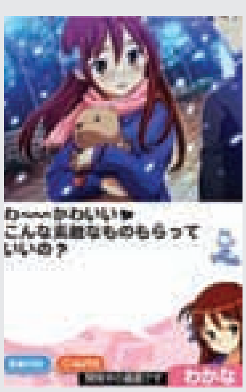

КРАСНЫЙ КОСМОС


6.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
special.edutainment
Зарубежный издатель:
Mirai Shounen (Япония)
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Mirai Shounen
Количество игроков:
1
Онлайн:
http://moe-sta.jp
Страна происхождения:
Япония







Слева: У героя игры проблемы с личной жизнью. Были.

Справа: Алгоритм распознавания символов работает на ура.

Moe Star: Moeru Toudai Eigojuku

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Солидную долю высокорейтинговых японских игр на Nintendo DS составляют «программы» по изучению родного и иностранных языков – с помощью сенсорного экрана очень удобно записывать буквы и иероглифы. Правда, разработчикам приходится постоянно придумывать что-то новое, чтобы хоть как-то выделиться на фоне общей серости. Mirai Shounen решили не мудрить – совместили в Moe Star стандартную обучалку английскому языку с визуальной новеллой про бедного мальчика и целый гарем милых девочек, которые (внезапно!) как-то утром материализовались в его постели. Увы, игра пока вышла только в Японии, и все диалоги приходится яростно протыкивать стилусом, рискуя сломать экран (хотя разработчики очень старались и озвучили каждую строчку). Гораздо более дружелюбна к нам, не владеющим лунным языком, образовательная часть, в которой три девочки-подружки учат нас писать и читать по-английски. Каждая отвечает за свою область: слова, словосочетания и грамматика. Ответы можно давать, в зависимости от задания, либо в тестовой форме, либо в свободной (записывая буквы в клеточки а-ля «Поле Чудес»). Можно даже приспособиться и использовать Moe Star наоборот – за счет знаний по английскому тренировать свой японский.

НЕДОСТАТКИ Невероятно убойный открывающий ролик, кавайный гарем главного героя, длиннющие озвученные диалоги на японском, действительно интересный обучающий режим.

ДОСТОИНСТВА Далекий от всякой японщины геймер ничего тут не поймет, да и купить игру пока получится только в гонконгских интернет-магазинах. А ведь тут даже диалоги автоматически пропускать нельзя.


MOTOPM4X
ТВОЙ ДЖИП
ТВОЯ ДОРОГА
ТВОЙ ВЫБОР
реклама

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Завещание Солида Снейка ЧАСТЬ 2



Анатолий Сонин

В прошлом номере тактика MGS4 началась с разбора новых механик и рассказа о первых актах игры. Продолжим в том же духе, но на сей раз – с сюжетными спойлерами. Если не хотите испортить себе первое прохождение, не читайте и даже не разглядывайте этот материал! Мы же пока пройдемся по двум последним актам и посоветуем, как вести себя при встрече с каждым из боссов игры.



Этот лифт вы, скорее всего, впервые увидели десять лет назад. Как время летит, правда?

Акт 4: Shadow Moses

Попрощайтесь с войнушкой из трех первых актов – больше ее не будет. Снейк возвращается на памятные места из оригинальной MGS, а мы с вами вспоминаем любимую игру десятилетней давности. В этом акте почти нет солдат: зону патрулируют только большие Гекко и миниатюрные Дварф Гекко. Поэтому и прятаться придется иначе. Большие роботы, как и люди, не видят Снейка в камуфляже, но маленькие без проблем разглядят героя, как бы хорошо он ни скрывался. Единственный способ проскользнуть незамеченным – держаться подальше от сенсорного луча Дварф Гекко. Из-за такой особенности акт проходится прямо как уровни первой MGS: вы забываете про камуфляжи и хитрости войны и стараетесь обходить врагов стороной. Если тревогу все-таки вызовут, даже не пытайтесь перестрелять всех роботов – они бесконечно долго прибывают на уровень и быстро уходят, когда тревога стихает. Очень полезной здесь оказывается Chaff Granade, отключающая на некоторое время всю электронику в зоне. К сожалению, купить такие гранаты нельзя, и найти их за всю игру удастся немного.

Mission Briefing 4. На кухне рядом с фото Ольги появляется новая картинка, которая меняется каждый день недели.

Heliport. В этом акте множество спрятанных аудио-флэшбеков. На этой локации их можно услышать, например, в центре вертолетной площадки, у южных ворот и в вентиляции.

Heliport. Поднимите камеру повыше над Снейком и подождите несколько секунд. Герой снова вспомнит былые времена, а вы получите немного очков Дребина.

Canyon. Попробуйте пару раз выстрелить в органическую

МЕДАЛИ

Всего в игре 40 эмблем, причем за одно прохождение можно получать сразу по несколько штук. Мы сэкономим ваше время и предложим самый короткий способ получить все эмблемы MGS4. Всего за какие-то девять прохождений.

Прохождение 1: Big Boss Hard

- **Награды в эмблемах:** Fox Hound, Fox, Hound, Wolf, Octopus, Pigeon, Scorpion
- **Задачи:** вызванные тревоги < 3; убийства = 0; Continue = 0; время прохождения < 05:30; использованных Ration, Regain или Noodles = 0; использовать Bandana и Stealth Camouflage запрещается; сложность = Big Boss Hard или выше.
- **Комментарии:** От вас требуется пройти игру без смертей и убийств за очень короткое время всего с двумя вызванными тревогами. Думаете, это нереально? Дорогу осилит идущий. Вы еще не видели задачи следующего прохождения...

Прохождение 2: «Идеальное прохождение»

- **Награды в эмблемах:** Big Boss, Raven, Mantis, Little Gray
- **Задачи:** вызванные тревоги = 0; убийства = 0; Continue = 0; время прохождения < 05:00; использованных Ration, Regain или Noodles = 0; использовать Bandana и Stealth Camouflage запрещается; сложность = The Boss Extreme; купить до конца игры все виды оружия.
- **Комментарии:** Если вы уверены в своих силах, можете пропустить первое прохождение и сразу приняться за это. Но, поверьте, с наскока вам его вряд ли удастся завершить.

Прохождение 3: «Все и сразу»

- **Награды в эмблемах:** Chicken, Puma, Giant Panda, Crocodile, Cow, Pig, Hog, Hyena, Lobster, Inch Worm, Frog, Scarab, Gecko, Bee, Rabbit, Tortoise, Gibbon, Ant, Hawk, Blue Bird, Eagle, Bear.
- **Задачи:** вызванные тревоги > 149; убийства > 499; Continue > 50; время прохождения > 35:00; использованных Ration, Regain или Noodles > 49; количество боевых лихорадок > 9; единиц собранного оружия и предметов > 400; время, проведенное в состоянии приседа > 02:30; время, проведенное лежа > 01:00; количество прыжков и перекатов > 200; количество перекатов вперед > 100; время, проведенное прижавшись к стене > 01:00; используйте на врагов Syringe или Scanning Plug более 50 раз; перевернутых страниц журнала > 100; время, проведенное в коробке или бочке > 01:00; врагов подняло руки > 50; врагов обыскано > 50; получено комплиментов от повстанцев >25; предметов отдано повстанцам > 50; количество попаданий в голову > 150; количество врагов, задушенных при помощи CQC > 100.
- **Комментарии:** Не умеете играть тихо, но хотите набрать побольше медалей? Просиживайте часами в коробке и прыгайте из стороны в сторону, чтобы получить в результате сразу 22 медали. Не сложно, но нудно.

Прохождение 4: Assassin

- **Награды в эмблемах:** Tarantula; Assassin.
- **Задачи:** вызванные тревоги < 26; враги, убитые ножом или пораженные из него электрошоком > 49; врагов, захваченных через CQC > 49; Continue < 26; убийства > 249.
- **Комментарии:** Две эти награды отлично дополняют друг друга и дают в сумме сложное, но выполнимое задание.

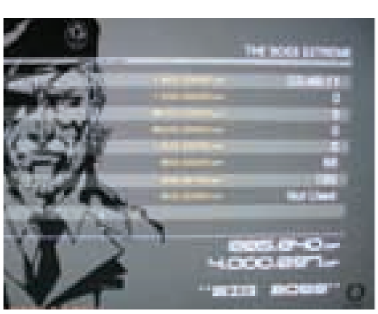
Прохождения 5-9

К сожалению, оставшиеся четыре медали никак не получить разом. Зато все эти прохождения можно пробежать на Liquid Easy.

- **Centipede:** вызванные тревоги < 76; убийства < 251; Continue > 25.
- **Spider:** вызванные тревоги < 76; убийства > 250; Continue > 25
- **Jaguar:** вызванные тревоги > 75; убийства < 251; Continue < 26
- **Panther:** вызванные тревоги > 75; убийства > 250; Continue < 26
- **Leopard:** вызванные тревоги > 75; убийства < 251; Continue > 25

Награды за прохождение

- Patiot, Big Boss FaceCamo, и песня для iPod «Big Boss» – за эмблему Big Boss (вызванные тревоги = 0; убийства = 0; Continue = 0, время прохождения < 05:00; использованных Ration, Regain или Noodles = 0; использовать Bandana и Stealth Camouflage запрещается; сложность = The Boss Extreme).
- Thor .45-70 - за эмблему Fox Hound (вызванные тревоги < 3; убийства = 0; Continue = 0, время прохождения < 05:30; использованных Ration, Regain или Noodles = 0; использовать Bandana и Stealth Camouflage запрещается; сложность = Big Boss Hard или выше).
- Desert Eagle (Long Barrel) – за эмблему Fox (аналогично Fox Hound, за исключением: тревоги < 5; время прохождения < 06:00; сложность = Solid Normal или выше). Также можно получить, введя в меню код «deskyhstyl».
- Type 17 – за эмблему Hound (аналогично Fox Hound, за исключением: время прохождения < 06:30; сложность = Naked Normal или выше). Также можно получить, введя в меню код «jmsotsynrn».
- Stealth Camo – за эмблему Octopus (здесь всего одно условие: ноль вызванных тревог).
- Altair Duisguise – за эмблему Assassin (вызванные тревоги < 26; враги, убитые ножом или пораженные из него электрошоком > 49; враги, захваченные через CQC > 49). Также можно получить, введя в меню код «aottrykmyn».
- Bandana – за эмблему Pigeon (снова лишь одно условие: ноль убийств).
- Corpse Camo – за эмблему Chicken (умереть больше 40 раз).





Solid Eye не только показывает шкалу здоровья врага, но и отмечает его вид оружия.

ПОПРОБУЙТЕ ПРИЛЕЧЬ НА КРОВАТЬ ВО ВРЕМЯ ДРАКИ С LAUGHING BEAUTY. ДЕВУШКА ЗАБЕРЕТСЯ НА СНЕЙКА И ОБНИМЕТ ЕГО. К СОЖАЛЕНИЮ, ОТ ЭТОГО ПОРТИТСЯ ЗДОРОВЬЕ.

ногу Гекко транквилизатором. Удивительно, но здоровый робот вырубится от этого примерно на полминуты. Конечно, работает эта уловка где угодно.

Canyon. Позвоните здесь Отакону, и он вспомнит, как Снейк взорвал танк одними только гранатами, и пошутит по этому поводу.

Nuclear Warhead Storage Building B2. Когда Отакон просит вас ввести код, наберите 14893, чтобы получить 100 тыс. очков Дребина или 78925 и 13462 для новых песен в iPod.

Nuclear Warhead Storage Building B2. Чтобы избавиться от Гекко у бывшей лаборатории Отакона, можете вновь пустить по полу электричество. Для этого подведите Mk II к мигающей панели и нажмите «треугольник».

Nuclear Warhead Storage Building B2. После того как Отакон включит электричество, на локации Tank Hangar откроется секретная комната с полезными предметами.

Акт 5: Outer Haven

Финальный акт MGS4 встречает нас длинным коридором с врагами, на котором все дело и заканчивается. Дальше идут пара боссов, ролики и титры. А раз локация единственная, тактику описывать долго не придется: бегите из одного конца уровня в другой. Там вы найдете дверь, которую Снейк открывает несколько секунд, оказываясь при этом совершенно беззащитным. В теории пройти здесь можно, только прокравшись мимо врагов, не подняв тревогу. На практике дверь получится открыть даже под обстрелом – но ведь это не так интересно, правда? И, кстати, не забудьте закупиться полезным оружием – в этой зоне действует пятидесятипроцентная скидка.

Mission Briefing 5. На этот раз вам не дают свободно кататься по локации. Единственное, что здесь можно делать – двигать изображение с проектора с помощью двух рукояток.

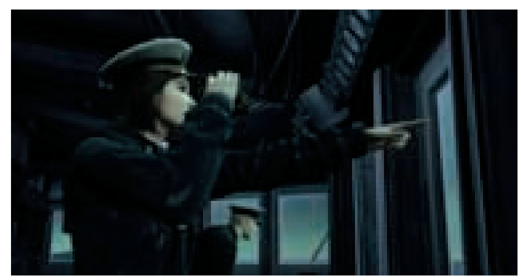
Ship Bow. На уровне есть четыре люка, которые ведут в вентиляцию. Там спрятаны полезные предметы – например, песни для iPod.

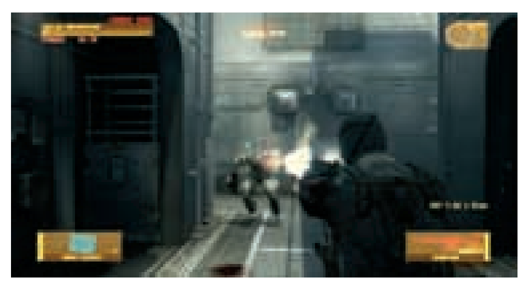
Ship Bow. Если вы погибнете в этом акте, то в посмертном меню надпись Exit со временем превратится в Exist. Попробуйте ее нажать, и услышите голос Ликвида. После этого вам предложат сделать выбор еще раз.

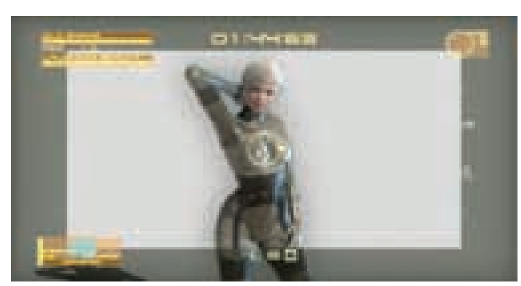
Боссы

Laughing Octopus (Смеющийся Осьминог)

Снейк, кажется, нашел себе достойного соперника. Laughing Octopus, как и наш герой, полагается не только на тяжелое оружие, но и на шпионские трюки. Конечно, интересней







будет искать врага невооруженным глазом, но если вы застряли, можно включить и режим ночного видения. Бессмысленно пользоваться в этой схватке пистолетом – Laughing Octopus отражает его пули щупальцами. Самый удобный вариант – дробовик. Если не хотите убивать босса, используйте патроны V-Ring. В своей самой сильной атаке Laughing Octopus сворачивается в шарик и катится на Снейка. На высоких уровнях сложности такой удар может отнять до трех четвертей вашего здоровья. Чтобы гарантированно от него уклониться, лучше забраться куда-нибудь повыше. Советуем драться в южных комнатах, где стоят кровати, – на них Снейк взбегает почти мгновенно. Пока Octopus прячется, она совершенно неподвижна, что дает вам время для отдыха. Можете даже просто прилечь на землю и восстановить все здоровье.

iPod Tunes

По уровням игры разбросано почти 50 песен для iPod. По большей части это фрагменты из саундтрека старых частей Metal Gear и других проектов Кодзимы. Все их мы перечислять не будем, а пройдемся только по тем, которые имеют особые эффекты.



Название	Эффект	Местонахождение
Oishii Chuhan Seikatsu	Включите эту песню во время битвы с любой девушкой из B&B, когда очистился весь экран (см. тактику по Laughing Octopus). После этого босс начнет танцевать под музыку. Если, пока играет трек, выйти в меню, в левом нижнем углу можно будет увидеть танец Санни.	Доступна с самого начала.
Sailor	Здоровье Снейка восстанавливается быстрее.	Act 2, Vista Mansion. Лежит между грузовым контейнером и восточной стеной.
Rock Me Baby	Здоровье Снейка восстанавливается быстрее.	Act 2, Confiment Factory. Находится на островке в юго-восточной части карты.
Opening Title “Old L.A. 2040”	Песня помогает ровно держать оружие.	Act 4, Nuclear Warhead Storage Building B2. Введите в лаборатории пароль «78925».
«Policenauts» End Theme	Схваченные солдаты тут же засыпают.	Act 4, Nuclear Warhead Storage Building B2. Введите в лаборатории пароль «13462».
Beyond the Bounds	Некоторые усыпляющие виды оружия (включая Mk II) становятся более эффективными.	Act 4, Tank Hangar. Спрятано за дверью, которая открывается только после того, как Отакон включает по сюжету электричество.
Subsistance Action	У Снейка не так сильно трясутся руки, а схваченные враги иногда испытывают приступы ярости.	Сыграйте хотя бы один раунд в MGO.
Big Boss	У Снейка не так сильно трясутся руки, враги быстрее теряют сознание, а схваченные солдаты иногда начинают кричать.	Заработайте медаль «Big Boss».
Snake Eater	Жизненная энергия начинает восстанавливаться быстрее, у Снейка не так сильно трясутся руки, враги быстрее теряют сознание, а схваченные солдаты мгновенно засыпают.	Получите все 40 медалей.



Уловки

- Если вы победите босса, но при этом не убьете ее, на кровати в комнате будет лежать кукла Laughing Octopus. Она понадобится, чтобы получить Solar Gun (см. прошлый выпуск).
- Пройдите второй этап боя (в котором Laughing Octopus снимает костюм), не убив девушку (пользуйтесь транквилизатором), чтобы получить маску Laughing Beauty.
- Попробуйте прилечь на кровать во время драки с Laughing Beauty. Девушка заберется на Снейка и обнимет его. К сожалению, от этого портится здоровье.
- Некоторое время не трогайте девушку во второй фазе драки. Минуты через три экран посветлеет. Если вы достанете в этот момент фотоаппарат и направите его на девушку, она начнет позировать. Если вдобавок выбрать в iPod песню Oishii Chuhan Seikatsu, красотка примется под нее танцевать. Такой трюк можно проделать со всеми девушками из отряда B&B.
- В зависимости от того, убили вы девушку



Драка проходит на фоне восходящего солнца, и его свет ближе к концу боя становится все ярче.



или усыпили, изменится и заключительный ролик драки.
- Когда Laughing Octopus маскируется под Mk II, позвоните Отакону, чтобы услышать забавный диалог. Также, если подвести к подражателю настоящего робота, враг испугается и снимет маскировку.

Raging Raven (Разгневанный Ворон)

Для начала советуем подняться на верхний этаж здания и начать активный отстрел врагов. Если останетесь внизу, можете не суметь отбиться от соперников, налетающих с разных сторон. Использовать против Raging Raven стоит снайперскую винтовку, а на беспилотных роботов можно оставить автомат. При желании босса удастся расстрелять и из гранатомета, вот только двигается противник довольно быстро, и попасть очень непросто. Сначала разберитесь с мелкими врагами – они постоянно возрождаются, но их все равно стоит отстреливать. Это злит Raging Raven, и она чаще промахивается, давая вам шанс на контратаку. Через некоторое время бронекостюм босса перегреется и Raven отлетит на крышу ближайшего дома. Перед отходом враг бросит Stun Grenade. Постарайтесь уклониться (или просто спрячьтесь в коробку) и приметьте, где именно приземлилась Raven. После этого ее можно снова расстреливать из снайперской винтовки, разбираясь попутно с новой волной мелких врагов.

Уловки

- Если вы победите босса, но при этом не убьете ее, на балконе верхнего этажа будет лежать кукла Raging Raven. Она понадобится, чтобы получить Solar Gun (см. прошлый выпуск).
- Пройдите второй этап боя, не убив девушку, чтобы получить маску Raging Beauty.
- Если останетесь на нижних этажах здания, Raging Raven будет периодически хватать Снейка и бить его о землю. После трех таких атак она выполнит «добивание», подняв героя над домом и сбросив его вниз.



Вверху:
На этот раз Снейку никто не запрещает стрелять по боеголовкам. Они, наверное, отсырели.

Внизу:
Не сомневайся, Снейк! У настоящей Наоми из головы не растут щупальца!

Crying Wolf (Плачущий Волк)

Crying Wolf не только видит, но и вынюхивает Снейка, поэтому ваша задача – следить за направлением ветра и держаться у стен. Отслеживать погодные условия можно как по полету снега, так и по данным в меню. На центральные вышки уровня забираться не советуем – этого только ждут и солдаты, и сама Crying Wolf. Понятное дело, для боя вам пригодится хорошая снайперская винтовка, а на лицо стоит надеть камуфляжную маску – это поможет скрыться от патрулей солдат. Убивать мелких врагов смысла нет – они не особо вам мешают и, к тому же, периодически возрождаются; разбирайтесь с ними только в крайних случаях. Сама босс имеет две главные атаки. Первая – выстрел из рельсовой пушки. Это мощное оружие прорубается даже через деревья, укрыться за ними не выйдет. Если вы слишком долго бегаете от нее, она сама пойдет вас разыскивать, и использует свою самую опасную атаку – таран с разбега. Такого лучше избегать. Не забывайте после выстрелов по Wolf следить, куда она отбегает или хотя бы ищите ее следы на снегу.



Уловки

- Если вы победите босса, но при этом не убьете ее, рядом с тем местом, где Снейк появляется на уровне, будет лежать кукла Crying Wolf. Она понадобиться, чтобы получить Solar Gun (см. прошлый выпуск).
- Пройдите второй этап боя, не убив девушку, чтобы получить маску Crying Beauty.

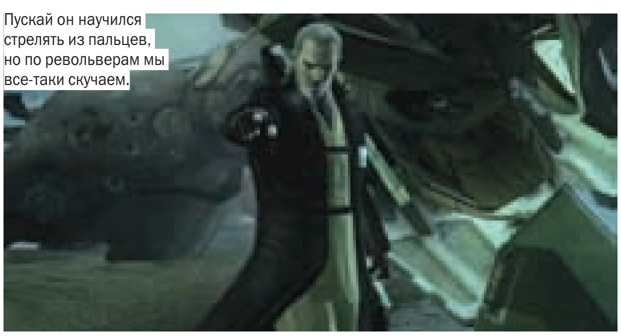
Vamp

Как убить бессмертного? Оказывается, очень просто – драка с Вампом одна из самых несложных. Всего-то нужно довести здоровье босса до нуля и, когда он вновь поднимется с земли, поймать его в захват со спины и воткнуть ему в шею Syringe (не забудьте предварительно экипировать шприц). Единственное «но» – выбивать из врага последнее здоровье нужно, когда он находится на полу, иначе добраться до тела не получится. Атаки у Вампа довольно сильные, но от них легко уклониться. Его метательные ножи можно даже отстреливать – особенно в этом помогает режим автонаведения. По-настоящему жаркая схватка начнется, когда к вам подключится Райден, а на уровень вломятся толпы Гекко. Пока ваш напарник мутузит Вампа на крыше Metal Gear REX, вы должны собрать силу воли в кулак и, не отвлекаясь на потрясающий ролик в правой части экрана, методично отстреливать подступающих Гекко – в этом вам поможет рельсовая пушка. Не давайте робо-

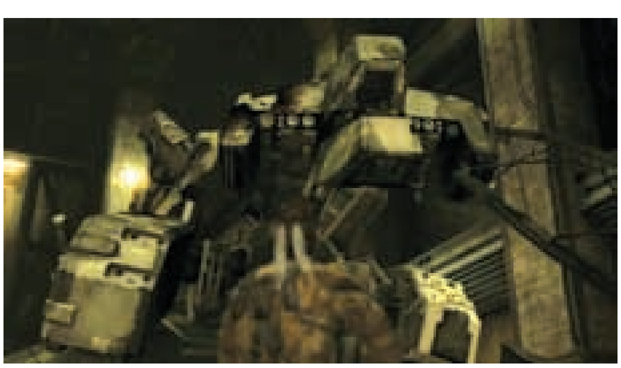


Вверху: Оцелот к четвертой игре успел ампутировать руку Ликвида и поставил на ее место механический протез. Как же Кодзима любит все усложнять...

ОБ ЭТОМ МЫ МЕЧТАЛИ С САМОЙ ПЕРВОЙ ЧАСТИ: СНЕЙК САДИТСЯ В КАБИНУ METAL GEAR REX, И ИГРОК МОЖЕТ СВОБОДНО УПРАВЛЯТЬ ГИГАНТСКИМ РОБОТОМ.



Пускай он научился стрелять из пальцев, но по револьверам мы все-таки скучаем.



там-камикадзе подбираться слишком близко, иначе они взорвут Метал Гир и миссия будет провалена. Особой тактики здесь нет – просто не зевайте и не забывайте до максимума заряжать оружие перед выстрелом.

Уловки

- Попробуйте выстрелить в дерущихся Вампа и Райдена. Снейк, как и в первой игре, откажется следовать вашим приказам.
- На Вампа особо хорошо действует секретное оружие Solar Gun – убивает с первого же выстрела.

Metal Gear Ray

Об этом мы мечтали с самой первой части: Снейк садится в кабину Metal Gear REX, а игрок может свободно управлять гигантским роботом. Итак, освоимся с управлением. У REX'а есть три вида оружия. Первое – Gatling Gun, шестиствольная пушка, которая довольно быстро перегревается. Второе – AT Missile Launcher, пусковая установка противотанковых ракет. Здесь вы должны сначала обвести в прицел врагов, пометив их на экране, и только потом стрелять – тогда выпущенные ракеты автоматически найдут свои цели. Перезаряжается это оружие долго, так что придется использовать и третий вид вооружения – FE Laser. Он работает почти как рельсовая пушка: зажимаете L1, чтобы набрать энергию, и давите R1 для выстрела (на полную перезарядку у лазера уходит почти минута). Переходим к самой драке. Она довольно простая – просто не забывайте переключать оружие, когда боезапас исчерпан и требуется перезарядка. На высоких уровнях сложности врагу лучше вообще не попадаться на глаза – в юго-западной части карты вы найдете неразрушаемое здание, за которым очень удобно прятаться. Просто высовывайтесь ненадолго из-за укрытия и расстреливайте противника. Но разве же это правильно? Этого сражения мы ждали десятилетие – не откажите себе в удовольствии и устройте Ликвиду настоящую битву идеологий!

Уловка

- Во время схватки с легионами Гекко можно заработать огромные суммы очков Дребина. Главное – не слишком-то спешить к выходу.

Screaming Mantis (Кричащий Богомол)

Еще одна драка, к которой сначала нужно подобрать ключик. Запомните одно: Screaming Mantis манипулирует людьми через их наномашины. А у Снейка как раз есть Syringe, которая подавляет действие этих наномашин. Укололись – и в атаку. Убивать солдат не рекомендуем: это только усложнит бой. В крайнем случае, можете их усыпить. Screaming Mantis ваши пули вреда не наносят, так что стрелять нужно в ее миниатюрных марионеток – куколок Sorrow и Psycho Mantis. Начать рекомендуем со второй: она позволяет боссу управлять солдатами вокруг. Когда кукла падает, скорей ее подберите. Теперь у Mantis остался только Sorrow, дающий контроль над мертвыми телами, и если в ходе схватки вы никого не убили, закончить бой очень просто. Кстати, не вздумайте убивать Мэрил – за это вы окажетесь перед экраном Game Over. А вот отключить ее усыпляющими патронами очень даже рекомендуется.

Уловки

- Куклу Screaming Mantis можно найти у двери в северной части локации вне зависимости от того, как вы закончили бой. Предмет понадобится, чтобы получить Solar Gun (см. прошлый выпуск).

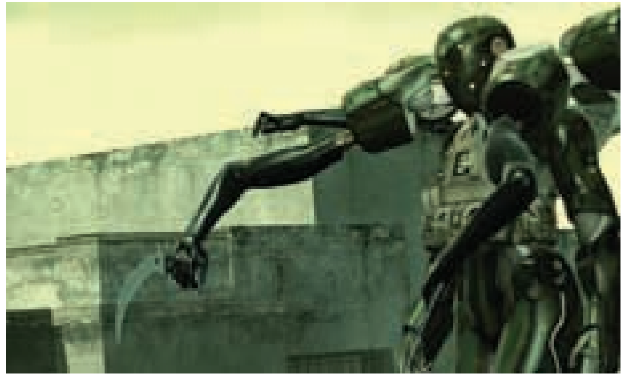
- Пройдите второй этап боя, не убив девушку, чтобы получить маску Screaming Beauty.
- Во время боя можно услышать множество забавных диалогов по кодеку. Попробуйте, например, не использовать первое время Syringe или подключить контроллер во второй порт PS3.
- Концовка боя будет отличаться в зависимости от того, каким контроллером вы пользуетесь – SIXAXIS или DualShock 3. Но с SIXAXIS получается, конечно же, веселее.
- Жмите «крест», когда появляется Psycho Mantis, чтобы увидеть флэшбек с самим Кодзимой. Позже можно зажать L1 и увидеть неподалеку призрак Sorrow.

Liquid Ocelot

Миссия выполнена, человечество спасено. Осталось выяснить одно: кто из братьев останется жить. Полувековое соперничество Биг Босса с Оцелотом и Снейка с Ликвидом выливается в финальную драку MGS4, которая к концу начинает напоминать интерактивный фильм. Но обманываться не стоит – на высокой сложности победить ох как непросто. Итак, управление снова меняется: теперь с помощью L1 ставится блок, R1 – удар, на «крест» – уклонение. Приемы CQC тоже работают, но они не слишком эффективны. Тактика боя проста: побольше двигайтесь по арене, не отпускайте блок и не бейте первым. Удобней всего контратаковать, уклоняясь от ударов Ликвида. Отойти от этого правила стоит только в третьей части драки: здесь нужно бить босса, пока он меняет стойку, иначе Ликвид сделает неблокируемый захват.

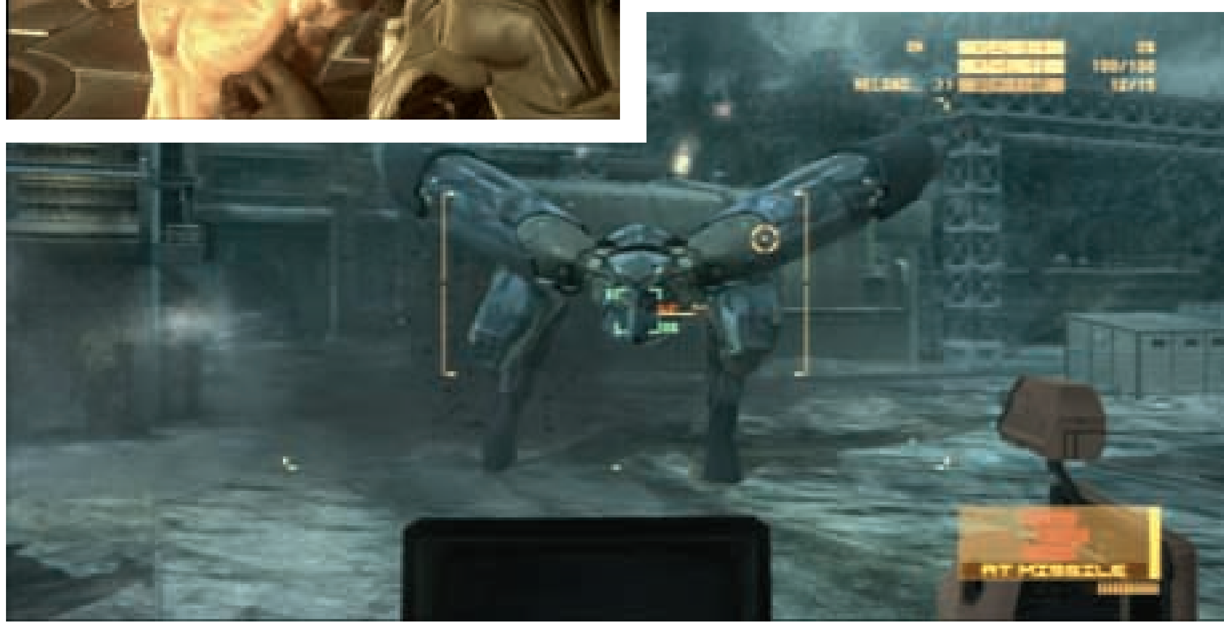
Уловки

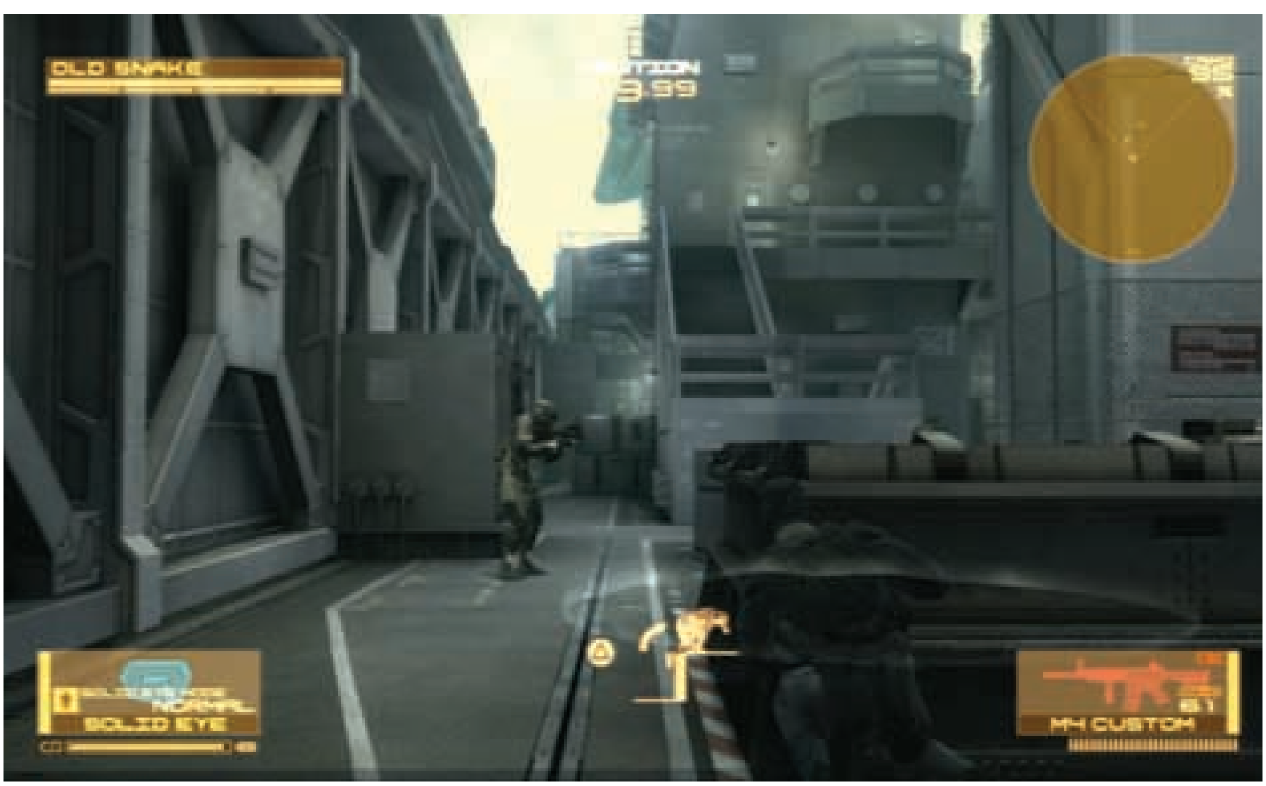
- Зажмите «треугольник», пока Ликвид отвлекается и изводит Снейка насмешками. Здоровье героя будет восполняться.
- Не нажимайте никаких кнопок, когда босс примется душить Снейка в третьей фазе драки. Тогда вместо сокрушительного удара Ликвид поцелует героя в щеку и отпустит. **СИ**





Также есть целый набор «эмоциональных» песен. Чтобы опробовать их в действии, поставьте трек и схватите любого врага. От Bon Dance, MPO + Theme и One Night In Neo Kobe City солдаты начинают смеяться, при звуках Show Time, Big Boss и Bio Hazard – кричат, от Love Theme (Action Version) и Flowing Destiny плачут, а от The Fury, Subsistance Action и Destiny's Call – Break for the Fortress испытывают приступы ярости. Так что поаккуратней с выбором музыки...





Вверху: Да, это тот самый REX, который Снейк взорвал в первой игре. Как этот робот может после косметического ремонта победить более совершенный Ray – загадка.

Слева: На этом уровне полно альтернативных путей, которые многие наверняка не заметили. Не спешите проходить последний акт, разведайте все интересные места!

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру



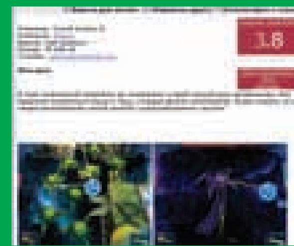
Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



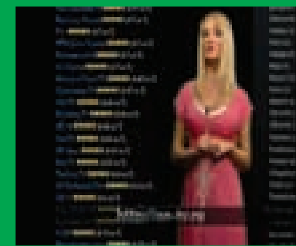
Смотрите также



Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн
Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV
Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» канале Gameland.TV





Другие игры геймера

20 сентября
Посетить аниме-фестиваль «Хиган» в Минске

2 октября
Отправиться в кино на новый фильм братьев Коэнов, «Сжечь после прочтения».

4 октября
Если не вышло съездить в Минск или в организме не хватает аниме, посетить новый московский аниме-фестиваль «Онино-Ёру».







Ретро

Retro in the mix
Истоки Bomberman; адаптация культового аниме Space Adventure Cobra для Sega CD; продолжение и ломка традиций «Золотого века видеоигр» в беспощадной War Twat; Shatter - комикс, нарисованный на классическом Макинтоше и советский игровой автомат «Улактартыш».

Банзай

Аниме
Меланхолия Харухи Судзумии

Мини-обзоры
- Воздушные пираты. Диск 1
- Karin
- Hidamari Sketch X365

Манга
- Темнее, чем индиго
- Moonlight Mile

Игры
- Moeru Mahjong Moejong!

Wonder Festival 2008
Фоторепортаж с японской выставки фигурок.

Железо

Новости

Большое железо
Тестирование современных жестких дисков объемом от 500 до 750 Гигабайт

Минитесты
Sapphire ATI Radeon HD 4870 X2
Edifier C3

Матчасть
Как работает антивирус

Кросс-формат

Нежданным гостем в мир большого кино ворвалась «Матрица», которая заставила миллионы людей по-новому взглянуть на фантастику в целом и киберпанк в частности. Впрочем, это был уже совсем не тот киберпанк, к которому привыкли люди, выросшие на «Нейроманте».

Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› Cobra: The Arcade

Нечасто встретишь в московской аркаде такой артефакт японской культуры, как Cobra: The Arcade. Автомат сделан по аниме-сериалу 80-х годов, который так в свое время и не нашел дороги в Россию. А потому, если японским игрокам шутер навевает воспоминания о детстве, у нас это культовая вещь, истинная ценность которой понятна меньшинству.

Волшебная игра

Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра» www.wizardgame.ru



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Взять хоть здешний пистолет. То есть, конечно, бластер – это специфика ретро-фантастики. У Кобры, главного героя, он без затей вмонтирован прямо в руку. При встрече с врагами персонаж запросто отвинчивает себе левое запястье и палит во все стороны. При этом, по сюжету, стреляет он не пулями, а своей «сверхъестественной энергией». В аркаде такого ощущения, конечно, не передать, поэтому нам предлагают использовать старомодный бластер, отдаленно напоминающий пушку Кобры. Стрелять не очень удобно: пистолет довольно увесистый, но рассчитан явно на одну руку.

Отстреливать врагов можно как поодиночке, так и через особую систему автонаведения. Вы зажимаете курок и проводите прицелом по противникам, выбирая их для грядущей атаки, после чего бластер одним выстрелом поражает всех злодеев сразу. Из-за того, что прицела в игре нет, именно этим методом и приходится пользоваться большую часть времени – иначе попасть в кого-либо очень сложно. Только в драках с боссами автонаводка иногда отключается и приходится отстреливать их в обычном режиме. Ни дополнительных видов оружия, ни бонусов на здешних уровнях не найдется, но бластер Кобры вы и сами не захотите ни на что менять – больно быстро привыкаешь к удобному автонаведению.

Проблемы доставляет только изредка сбоящий и теряющий наводку бластер. Будем надеяться, что это частный баг, который в залах смогут устранять грамотной калибровкой.

С помощью педали можно прятаться за укрытиями, заодно перезаряжая оружие – прямо как в Time Crisis. Игры вообще довольно похожи: даже железо в Cobra используется то же, что в третьей части Time Crisis 2003-го года выпуска. Не стоит пугаться древней технологии – на деле старый графический движок практически не доставляет хлопот.

Сюжет игры прилежно следует за историей аниме и манги, регулярно подсовывая вам знаковых героев сериала

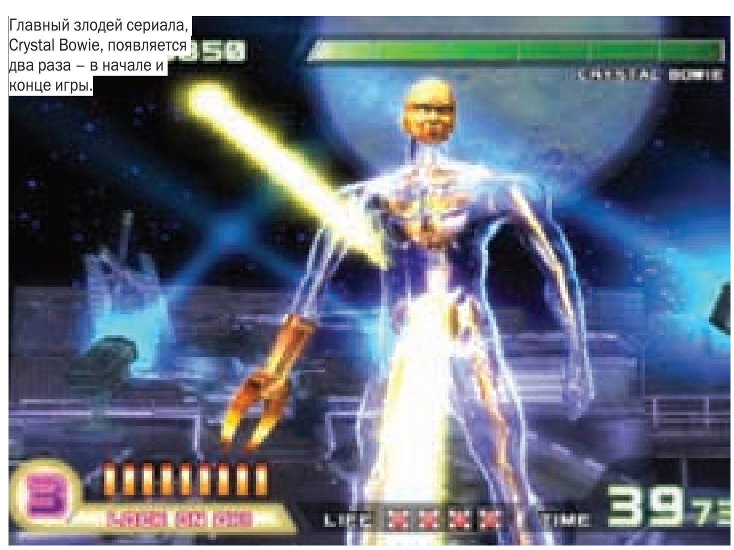


Bang! Bang! Кобра еще не докурил свою последнюю сигарету!

ОТСТРЕЛИВАТЬ ВРАГОВ МОЖНО ЧЕРЕЗ ОСОБУЮ СИСТЕМУ АВТОНАВЕДЕНИЯ: ВЫ ПОМЕЧАЕТЕ ПРИЦЕЛОМ СРАЗУ НЕСКОЛЬКО ВРАГОВ, И ПУЛЯ АВТОМАТИЧЕСКИ ПОРАЖАЕТ КАЖДОГО ИЗ НИХ.



Long live the new flesh! Частью руки бластер не становится.



Главный злодей сериала, Crystal Bowie, появляется два раза – в начале и конце игры.

Скорее в номер!

Линейка музыкальных игр Pump it Up продолжается: на этот раз выходит автомат, созданный специально для детей. У Pump it Up Jump маленький и низкий кабинет, вместо стрелок на кнопках нарисованы ягодки и звездочки, а все песни, понятное дело, упрощены до предела. Пока что автомат проходит тестирование в Ванкувере.



Хочу!

Автомат стоит в московском торговом центре «Рублевский», который находится по адресу Рублевское шоссе, дом 48/1, неподалеку от станции метро «Крылатское». Кроме Cobra the Arcade в зале вы найдете Battle Gear 4, Fast & Furious и Mario Kart GT, а также довольно редкие Ufo Stomper и Soul Surfing.





Экран у автомата небольшой, и минусов графики на нем просто не разглядеть.

и сталкивая с не менее известными боссами. Вы хоть и не успеете зарыться в детали, но хотя бы узнаете общую историю. Тем более что частые сюжетные вставки представлены здесь отличными CG-роликами, которые дадут фору любой предыдущей реинкарнации Cobra. Даже если вы первый раз слышите об этом сериале, атмосфера героической ретро-фантастики обязательно должна вас захватить. К протагонисту очень быстро проникаешься симпатией – он, беззаботный, но обходительный, напоминает благородного вора Люпана из комиксов Monkey Punch. Кобра, самый опасный пират во вселенной, бороздит космические просторы со своей напарницей, девушкой-андроидом Armaroid Lady. Вместе они ищут сокровища, бегают от охотников за головами и сражаются со злой межгалактической организацией – куда же без этого. Вы можете играть за обоих героев, но, например, автомат в Рублевском ТЦ стоит всего один, так что кооператив, к сожалению, там отменяется. Второй персонаж хотя и остается в роликах, но врагов отстреливать совсем не помогает.

Благодаря богатому сюжету первоисточника, игра без проблем переключается между кучей разных локаций, наполняя их противниками самых разных видов. Одних боссов тут десять штук! Поучаствовать удастся даже в погонях, где от злодеев нужно отстреливаться прямо на ходу. Задники в таких миссиях превращаются в заранее записанный видеоролик, теряя при этом интерактивность, но особенно удачно показывая красоты фантастического мира.

Что необычно, после каждого уровня вам позволяют прокачивать свое оружие. Кроме силы и дальности стрельбы можно увеличить и число врагов, захватываемых в прицел. Довести эти характеристики до максимума за одно прохождение не получится – для этого придется сохраниться на специальную карточку и продолжить в следующий раз. Как вы уже, наверное, догадались, у нас таких карточек нет – этот бонус доступен только для японских игроков.

Даже если вы ничего не знаете о сериале Cobra, от автомата можно получить массу удовольствия. Здесь неплохо поддерживается интересная атмосфера, а новые механики умело разбавляют проверенную систему из Time Crisis. Да и задержаться у автомата можно надолго: на полное прохождение придется потратить почти час. **СИ**

БЛАГОДАРЯ БОГАТОМУ СЮЖЕТУ ПЕРВОИСТОЧНИКА, ИГРА БЕЗ ПРОБЛЕМ ПЕРЕКЛЮЧАЕТСЯ МЕЖДУ КУЧЕЙ РАЗНЫХ ЛОКАЦИЙ, НАПОЛНЯЯ ИХ САМЫМИ РАЗНЫМИ ВИДАМИ ПРОТИВНИКОВ.



Многим боссам нужно целиться в их слабое место. Этому - в голову.



Помечаете врагов, отпускаете курок, и пуля по дуге пролетает через весь экран.

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

Демоверсии:
- The Last Guy, 210 Мбайт
- Star Wars: The Force Unleashed, 1.32 Гбайт
- NFL Head Coach 09, 1.26 Гбайт
- NHL 09, 0.98 Гбайт
- Soul Calibur IV, 878 Мбайт

Дополнения:
- Everybody's Golf World Tour: Kratos Character, 35 руб.
- Haze: Domination Pack, 312 Мбайт, бесплатно
- Guitar Hero III: Legends of Rock: Dragonforce Track Pack ("Heroes of Our Time", "Revolution Deathsquad", "Operation Ground and Pound"), 140 Мбайт, £3.99
- Rock Band: Downloadable Tracks (Devo "Girl U Want", Devo "Through Being Cool", Duran Duran "Girls on Film", Duran Duran "Rio"), $1.99/шт.
- Rock Band: The Janitors "Get Your Rock On" Downloadable Track, $0.99
- Rock Band: Locksley Pack 1 ("She Does", "Don't Make Me Wait", "All Over Again"), 56 Мбайт, $2.99 или $0.99/шт.
- Warhawk: Fallen Star Pack, 172 Мбайт, 205 руб.
- Warhawk: Booster Combo, 446 Мбайт, $14.99
- Buzz!: Quiz TV: National Geographic Safari Quiz, 275 руб.

Xbox Live Marketplace

Демоверсии:
- NFL Head Coach 09
- Soul Calibur IV, 695 Мбайт
- Star Wars: The Force Unleashed, 904 Мбайт

Дополнения:
- Rock Band: Locksley Pack 1 ("She Does", "Don't Make Me Wait", "All Over Again"), 57 Мбайт, 240 MP или 80 MP/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (Devo "Girl U Want", Devo "Through Being Cool", Duran Duran "Girls on Film", Duran Duran "Rio"), 160 MP/шт.
- Rock Band: The Janitors "Get Your Rock On" Downloadable Track, 80 MP



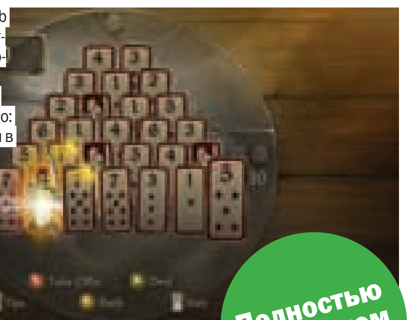
Star Wars: The Force Unleashed
904 Мбайт

Fable II Pub Games ★★★☆☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: special.puzzle | **Издатель:** Microsoft | **Разработчик:** Lionhead Studios | **Размер:** 96 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP — Евгений Закиров

Тем, кто считает дни до выхода Fable II, просматривает все свежие трейлеры и не пропускает ни одного интервью Питера Мулине, в середине августа преподнесли небольшой подарок – сборник «пабных» мини-игр, которые также войдут в полную версию долгожданного сиквела. Всего азартных развлечений три: одно интересное, другое – «ничего особенного», третье – скучное и непривлекательное. Людям, пропускавшим, скажем, карточные игры в Final Fantasy, и местное казино не понравится. Те же, кому категорически не везет с игральными автоматами, картами, и кто имеет весьма и весьма отдаленное представление о рулетке, костях и правилах игры в блэкджек, и вовсе должны трижды подумать перед тем, как решиться на покупку. Потому что Pub Games делает должников из неудачливых игроков.



Вскоре после выхода Pub Games внимательные игроки обнаружили баг, новость о котором в одночасье облетела игровые форумы. Радоваться рано: «легкие деньги» вернутся в казино с патчем.

Полностью на русском языке

Ситуация следующая: каждая золотая монета, каждая тряпка или зелье, выигранное на соревнованиях в Pub Games, в будущем попадет в вещмешок главного героя Fable II. И, напротив – сколько денег просадите, столько же будете должны ростовщикам, и ни пенни меньше. С одной стороны – разумной – подобное предупреждение звучит устрашающе, однако после тренировки и нескольких неудачных попыток можно научиться играть с небольшими ставками и неплохо на этом зарабатывать. Не стоит опасаться и перегруженного ненужной информацией (при этом не объясняющего основы) обучения – вероятнее всего, пройти его потребуется дважды, но при удачном стечении обстоятельств в будущем это окупится.

Всего в игре пятнадцать турниров. Победы повышают рейтинг играющего и открывают доступ к новым столам, где разрешается повышать ставки. Последнее, как известно, рано или поздно окажется прямой дорогой к разорению, благо все представленные игры – «азартные» в полном понимании этого слова, и после десятого обещания «никогда больше не подходить к дурацкому игральному треугольнику», обязательно появляется желание «попробовать еще разок». Вдруг повезет? Fable II Pub Games продается за 800 MP, но для сборника из трех мини-игр, две из которых рискуют остаться без внимания, это многовато.

Elefunk ★★★½☆

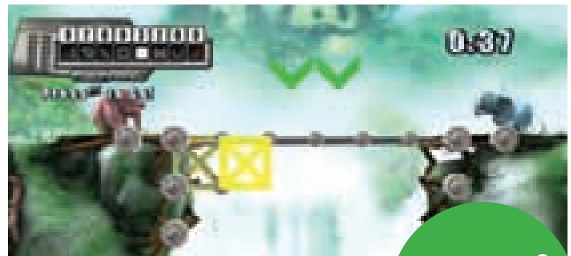
PSN НОВИНКА

Жанр: special.puzzle.action | **Издатель:** SCE | **Разработчик:** 8bit Games | **Размер:** 409 Мбайт | Зона: RU | **Цена:** 275 руб. — Алексей Косожихин

Признаться честно – появления подобной игры на PSN я ждал давно. Мини-жанр мостостроительных пазлов пришел в мою жизнь со старой доброй Pontifex и остался надолго. Слава богу, наконец-то вышла Elefunk, призванная разбавить засилье на PSN набивших оскомину top-down шутеров.

Как вам стало ясно из небольшого лирического отступления, в Elefunk мы строим мосты. Похоже, разработчики посчитали, что строить их для поездов – скучно, поэтому мосты у нас будут для слонов. Тем, кто с жанром не знаком, перескажу геймплей: используя ограниченное количество балок, подпорок и канатов, нужно построить мост (или другую подобную конструкцию – в зависимости от задания) через пропасть (болото, озеро с пираньями – нужное подчеркнуть) и испытать его на прочность слоником. С первого раза поставить все элементы на нужное место вряд ли получится (прости, слоник!), поэтому уровни придется перепроходить по много раз. К счастью, задания достаточно разнообразны, и игра не успевает наскучить. Два десятка уровней распределены по четырем тематическим локациям – например, над болотами нам предстоит прокладывать в основном подвесные мосты, а вот крепкие скалы в горах позволят строить внушительные конструкции из металла. Опытных «инженеров» игра будет вознаграждать – чем меньше балок и времени мы потратим, тем больше очков нам выдадут. Кстати, Elefunk полностью переведена на русский язык – причем переведена добротно, что довольно большая редкость для русского сегмента PSN.

К сожалению, в игре слишком мало уровней, хоть каждый из них и заставляет попотеть. Более-менее спасает игру мультиплеер – в Сети игрокам приходится по очереди убирать кусочки огромной конструкции, проигравшим считается тот, из-за кого она наконец обрушится. Анимация мультяшных слоников весьма умильна, но после n-дцатого падения в бездну начинает потихоньку раздражать. И все же Elefunk стоит попробовать – хорошую идею не погубили посредственным исполнением.



Первый уровень каждой локации содержит в себе простенькую «обучалку».

Полностью на русском языке

Новости

Алексей Косожихин

В одном из последующих обновлений прошивки PS3 будет добавлена любопытная функция – возможность играть в оболочке PS3-версии Singstar композиции из ее предшественников с PS2. Для этого нужно будет сначала вставить имеющийся у вас диск с одним из PS2-выпусков, выбрать нужные песни, и только потом потребуется PS3-издание. Потенциально это очень полезно для российских любителей виртуального караоке, ведь в нашей стране доступа к громадному сервису Singstore попросту нет.

И снова GTA IV. По слухам с западного телевидения, эксклюзивный скачиваемый контент для Xbox 360 появится в ноябре и добавит около 15 часов дополнительного геймплея. Microsoft, похоже, держит слово. Те же источники утверждают, что в ноябре появится и пресловутый апдейт дашборда консоли с кучей новых функций.

Sony Computer Entertainment Europe анонсировала для европейских (и австралийских) владельцев PS3 бесплатный сервис по транслированию музыкальных клипов под названием VidZone. И если за просмотр «эфира» платить не придется вовсе, то скачивание клипов (а также одной только музыки и рингтонов для мобильников) в личное пользование все же планируется сделать платным. В очередной раз пообещать полноценный видеосервис по продаже и аренде фильмов и сериалов в SCEE по-прежнему не забывают.

Наконец-то официально анонсирована XBLA-версия легендарного шутера Duke Nukem 3D. Уже опубликован список достижений (achievements), и в их числе есть весьма оригинальные, например, «Дать на чай стриптизерше». В игру также добавили интересную функцию: все происходящее тщательно фиксируется, что позволяет сохранить игровое видео или даже отмотать время назад, как в Prince of Persia: Sands of Time или Braid.

Sony клятвенно обещает все-таки закончить Home в этом году. Конечно, верить на слово после череды переносов не хочется, но для азиатского региона уже выпущен официальный пресс-релиз, в котором говорится, что в сентябре заканчивается последнее закрытое тестирование, предваряющее осенний выход общедоступной беты.

Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness по мотивам популярнейшего веб-комикса околоигровой тематики наконец-то выйдет и на PSN. Одновременному запуску игры, вышедшей сначала только на PC, Макax и XBLA, помешала сложность и непривычность разработки под PS3, но сейчас разработчики приноровились и наконец готовы порадовать и владельцев консоли от Sony. Версия для PS3 будет поддерживать систему трофеев, а релиз состоится этой зимой.

Galaga Legions ★★★★☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: shooter.scrolling.vertical | **Издатель:** Namco Bandai | **Разработчик:** Namco Bandai | **Размер:** 61 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP — Евгений Закиров

За последние полгода в XBLA появилось несколько интересных скроллшутеров, среди которых особенно отмечались Triggerheart Exelica и Ikaruga: обе игры получили высокие оценки прессы и в целом положительные отзывы игроков. Ремейк Galaga Legions формально тоже относится к вновь набравшему популярность жанру, однако некоторые оговорки не позволяют так просто сравнить его с названными фаворитами. Так, например, здесь у «главного героя» – кораблика – имеются помощники. В отличие от него, сателлиты могут стрелять в одном из четырех направлений – это определяется наклоном правого аналога. Оставлять их и снова подбирать можно сколько душе угодно раз, и это, казалось бы, должно существенно упростить дело. Но не тут-то было! Ведь кораблик в Galaga Legions отнюдь не такой юркий, как в других играх жанра, плюс он в несколько раз больше традиционного – маневрировать такой махиной очень и очень непросто. Другой важный момент касается уровней: они «статичны». Иными словами, если в той же Ikaruga красочный фон застывал только во время сражений с мини-боссами, то здесь он зафиксирован намертво, из-за чего кажется, что никто никуда не летит, и мы лишь подвергаемся атакам со всех сторон.

В Galaga Legions всего пять уровней, каждый из которых можно пройти как в режиме Adventure, так и в Championship. Хотя игра создавалась специально для Xbox 360, консоли, где даже «Тетрису» нужен мультиплеер (а визуальной новелле – скачиваемый контент), многопользовательский режим почему-то не предусмотрен. Ни «вместе на одном экране», ни посредством сервиса Xbox Live. Зато графика выше всяких похвал – красочная, яркая, каждый противник отлично виден. Загляденье!



Galaga Legions – фантастически красивая игра. Но еще и необычайно сложная: чтобы пройти даже первый уровень, придется заучить его наизусть.

1942: Joint Strike ★★★☆☆

PSN, XBLA НОВИНКА

Жанр: shooter.scrolling | **Издатель:** Capcom | **Разработчик:** Backbone Entertainment | **Размер:** 130 Мбайт | **Зона:** USA | **Цена:** $9.99 — Алексей Косожихин

Одним из старых брендов, с которых руководство Capcom решила смахнуть пыль и возродить в виде игр для PSN и XBLA, стала 194X – сериал вертикальных шутеров во вселенной альтернативной Второй Мировой. 1942: Joint Strike унаследовала от своих предшественников основные идеи и мотивы, при этом сделав поправку на современные технологии и реалии видеоигр.

Выбрав один из трех самолетов (которые различаются стандартными для подобных игр характеристиками: скоростью, броней и огневой мощью), выполненных «под старину» а-ля Crimson Skies, мы начинаем игру. Разработчики постарались и предложили аж четыре уровня сложности, но даже на самом легком игру одолеть отнюдь не просто (как и завещал аркадный прототип). Пока нужно отстреливать хиленькие истребители (и подбирать из них медальки и новое оружие – совсем как в Wolf of the Battlefield: Commando 3, другом проекте некромантов из Capcom) проблем возникнуть не должно, но уже первый босс способен сильно потрепать броню и нервы. А ведь в игре деление на миссии довольно условное – после босса мы переходим к следующему заданию с тем же количеством жизней и запросто можем погибнуть уже в самом начале уровня, едва встретившись с новыми противниками.

Совершенно другое дело – совместное прохождение. Объединив силы с друзьями на одной консоли или по сети, проходить игру в разы легче. Иногда даже появляется возможность применять так называемый Joint Strike – суперудар, применяемый игроками совместно (например, молния, выпускаемая между двумя самолетами). Правда, из-за улетучившейся сложности прохождение займет от силы полчаса. Для аркадного автомата это было бы даже почетно, а вот для игры на домашней консоли – уже несолидно.

И не забудем о графике – она тут весьма недурна, особенно разработчикам удалась водичка: для такого небольшого проекта она прорисована чудо как хорошо. А вот общая цветовая гамма довольно-таки унылая и немного напоминает Resistance: Fall of Man…

Считайте, мы вас предупредили: как развлечение на пару раз 1942: Joint Strike свою цену оправдывает, но чего-то большего ожидать от нее не стоит.



Действуя сообща, удается отправить на тот свет куда больше противников.

Первая игра сериала под незамысловатым названием 1942 вышла аж 24 года назад на аркадных автоматах, и вскоре после этого на волне популярности была портирована и на домашние консоли. Потом последовала серия сиквелов, каждый со своими нововведениями, а самые популярные выпуски вышли в сборниках Capcom-классики на PS2, PSP и Xbox. Joint Strike, кстати, является скорее компиляцией идей сериала, а не римейком только лишь первой части.

Ретроклассика

PS one Classics:

- (EU) International Track & Field, £3.49

Xbox Originals:
нет

Virtual Console:

- (ALL) Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, SNES, USA: 800 WP / EUR: 900 WP
- (ALL) Dig Dug, NES, 600 WP
- (ALL) Bio Miracle Bokutte Upa, NES, 600 WP
- (ALL) Mega Man, NES, 500 WP
- (ALL) Neo Turf Masters, Neo Geo, 900WP
- (USA) Ys Book I & II, TurboGrafx-16, 800 WP
- (ALL) Samurai Shodown II, Neo Geo, 900 WP



Neo Turf Masters
900 WP



Super Mario RPG
900 WP

Онлайн

Современные интернет-технологии



ТЕКСТ
Василий Потапов

› ИНТЕРНЕТ–ТЕРРОРИЗМ

Информация – вот что является движущей силой сегодняшнего прогресса и развития практически всех отраслей человеческой деятельности. Для её передачи разрабатываются все новые и новые технологии, улучшаются каналы связи, развивается сетевая инфраструктура, сложность которой с каждым годом увеличивается.

И все бы хорошо, но, к сожалению, сложные сетевые технологии достаточно уязвимы для целенаправленных атак. Интернет стирает границы, позволяет остаться незамеченным, в Сеть можно выйти практически из любой точки нашей планеты – всем этим и пользуются злоумышленники, или, как сейчас стало модно их называть, – хакеры.

С каждым годом число подключенных к Сети компьютеров растет практически в геометрической прогрессии. Сегодня трудно представить организацию, фирму или учреждение, где бы для обработки документов, обмена сообщениями, доступа к информационным серверам и так далее не использовали машин, подключенных к Сети. Да и огромное количество обычных людей не представляют свою жизнь без Интернета, который уже давно стал средством массовой информации. Но преимущества доступа к информации через Интернет все чаще омрачаются атаками вирусов, червей, троянских коней, шпионских программ и хакеров.

Несколько лет назад большинство атак на сетевые объекты совершались лицами, которым просто было интересно, что находится в их недрах, сейчас же вторжения на серверы различных организаций, кража конфиденциальных данных и другие преступные действия предпринимаются с корыстными целями. Конечно же, здесь не идет речь о взломах банков, все намного проще. Злоумышленник заражает большое количество компьютеров в Интернете, тем самым формируя базу для осуществления распределенных атак отказа в обслуживании (так называемая DDOS атака), направленных по заказу или в целях вымогательства на организации, ведущие свой бизнес через Интернет. Также злоумышленник может осуществлять рассылку спама, что достаточно прибыльно сегодня. Об основных видах разнообразных атак мы и поговорим сегодня.

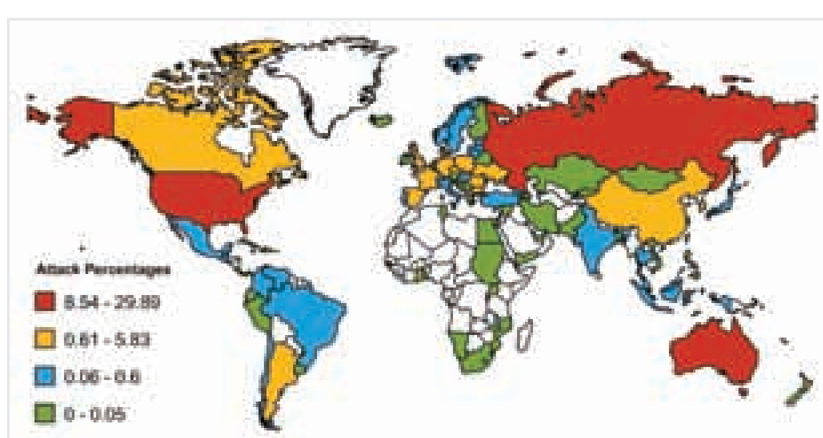
Можно сказать, что все разнообразие угроз, подстерегающих пользователя на просторах Интернета, делится на две большие части. Первая часть – это плата за использование сложных информационных технологий, уязвимых к внешним воздействиям, вторая – это плата за халатность и пренебрежение к элементарным правилам нахождения в Интернете самих пользователей. Какими бы ни были навороченными системы идентификации, от них будет мало проку, если пользователи, к примеру, выбирают простые для взлома пароли. В компаниях, где к вопросам безопасности подходят профессионально, подобные проблемы решаются с помощью централизованной выдачи уникальных, стойких к взлому паролей или установкой жестких корпоративных правил для сотрудников и адекватных мер наказания за их несоблюдение.

Как говорил известный американский криптограф, писатель и специалист по компьютерной информации Брюс Шнайер: «Безопасность системы определяется самым слабым её звеном». Именно этим высказыванием руководствуются многие злоумышленники, планируя нападение на компьютерную систему. Например, если имеется несколько объединенных между собой в систему компьютеров и к этой системе имеет доступ некоторое количество удаленных клиентов, то наиболее уязвимыми являются соединения клиентов с этой системой, особенно уязвимы домашние компьютеры пользователей. Зная об этом, некоторые организации, в основном банки, предлагают своим клиентам дешевое или вообще бесплатное защитное программное обеспечение (например, брандмауэры или антивирусы). Так чего же стоит ожидать от компьютерных террористов и бояться обычным пользователям, точнее, от чего им защищаться?

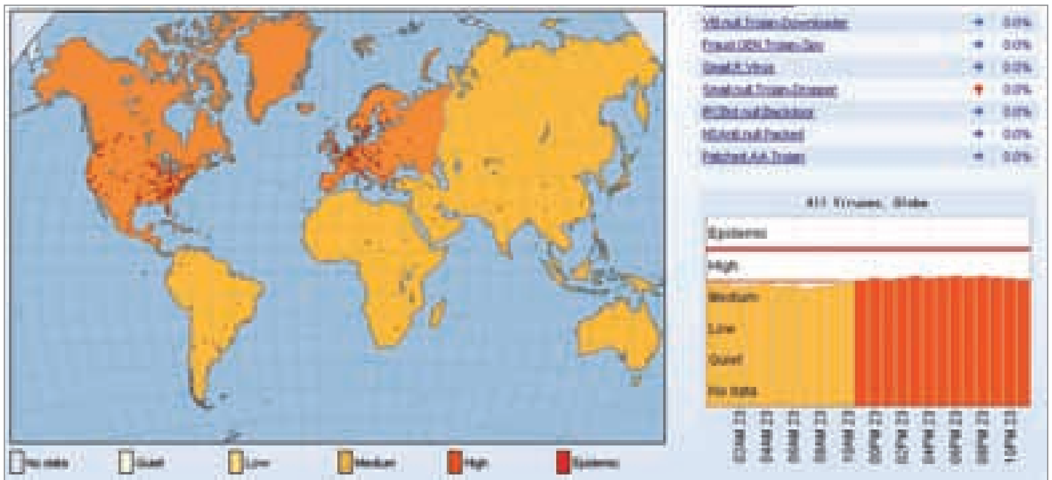
Основные виды сетевых атак

Сетевые атаки столь же разнообразны, сколь разнообразны системы, против которых они направлены. Чтобы дать оценку типам атак, необходимо знать некоторые ограничения, изначально присутствовавшие в протоколе TCP/IP. Создатели Интернета в целом и протокола IP в частности не подозревали, насколько широкое распространение получит их детище, поэтому многие реализации IP являются изначально уязвимыми. Только после того как электронная коммерция начала своё бурное развитие, наконец начали широко внедряться средства обеспечения безопасности интернет-протокола. Да-

«БЕЗОПАСНОСТЬ СИСТЕМЫ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ САМЫМ СЛАБЫМ ЕЁ ЗВЕНОМ»



Справа: Карта, территориально показывающая процент использования фишинг–сайтов.



Сверху: В Интернете появляются сайты, на которых можно в реальном времени наблюдать за эпидемиями вирусов.

лее мы кратко рассмотрим типы атак, которые обычно применяются против сетей IP, и перечислим способы борьбы с ними.

● IP-спуфинг

IP-спуфинг заключается в том, что злоумышленник выдает себя за доверенного пользователя сети. Реализовать данную атаку можно по-разному, например, злоумышленник может воспользоваться IP-адресом, находящимся в списках доверенных IP-адресов, или авторизованным внешним адресом, которому разрешается доступ к определенным сетевым ресурсам. В основном IP-спуфинг ограничивается вставкой ложной информации или вредоносных команд в поток данных, передаваемых между клиентским и серверным приложением. Для двусторонней связи злоумышленник должен изменить все таблицы маршрутизации, чтобы направить трафик на ложный IP-адрес. Если ему это удастся, то он получит все пакеты и сможет отвечать на них так, как будто он является доверенным пользователем системы. Полностью устранить угрозу IP-спуфинга практически невозможно. Но существуют методы, которые способны существенно ослабить эту угрозу. Например, если доверенные адреса являются внутренними адресами компании, то имеет смысл настроить систему безопасности так, чтобы она блокировала любой трафик, поступающий из внешней сети с исходным адресом, который должен на самом деле находиться во внутренней сети. Способов борьбы с IP-спуфингом немало, однако самой эффективной защитой будет сделать атаку абсолютно бессмысленной. Поскольку IP-спуфинг может быть реализован только при условии, что аутентификация пользователей происходит на базе IP-адресов, то шифрование аутентификации делает этот вид атак бесполезными. Также бессмысленными атаки IP-спуфинга делает механизм использования одноразовых, сгенерированных случайным образом, паролей.

● Отказ в обслуживании (DoS/DDoS – Denial of Service/Distributed Denial of Service)

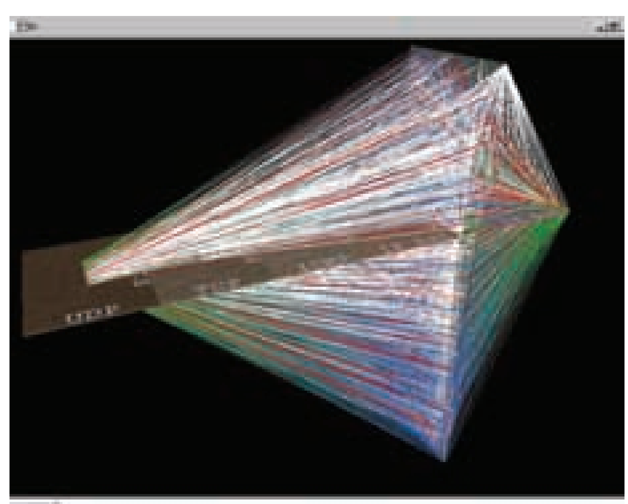
На сегодняшний день одним из наиболее распространенных видов сетевых атак является атака на отказ в обслуживании. Об этом виде сетевой атаки стало известно примерно в 1996 году, однако тогда никто не воспринимал его как серьезную угрозу безопасности. Так считали многие до декабря 1999 года, когда при помощи этой технологии были выведены из строя web-узлы таких известных корпораций, как CNN, Yahoo, Amazon, E-Trade и другие. К 2001 году DoS-атаки стали уже обычным делом. Стоит отметить, что целью DoS-атаки не является кража какой-либо информации, основной целью данного вида атак является парализация работы атакуемого сервера. DoS-атаки опасны тем, что для их осуществления злоумышленникам не требуется каких-то особых знаний и умений, все необходимое для осуществления атаки, начиная от описания и заканчивая готовыми программами, свободно доступно в Интернете. Кроме того, от атак подобного рода сложно защититься. Технология DoS-атаки выглядит следующим образом: на выбранный злоумышленником в качестве цели сервер обрушивается шквал запросов от зараженных компьютеров по всему миру. В результате этого сервер не может обработать все полученные пакеты и оказывается парализованным и не способным принимать и обрабатывать запросы от обычных пользователей. Пользователи компьютеров, с которых посылаются ложные пакеты, даже и не подозревают о том, что их компьютер используется злоумышленниками. Подобное распределение не только усиливает разрушительное действие атаки, но и сильно затрудняет меры по ее отражению, не позволяя выявить истинный адрес координатора атаки. Сегодня в основном используют следующие виды DoS-атак:

● TCP SYN Flood и TCP flood

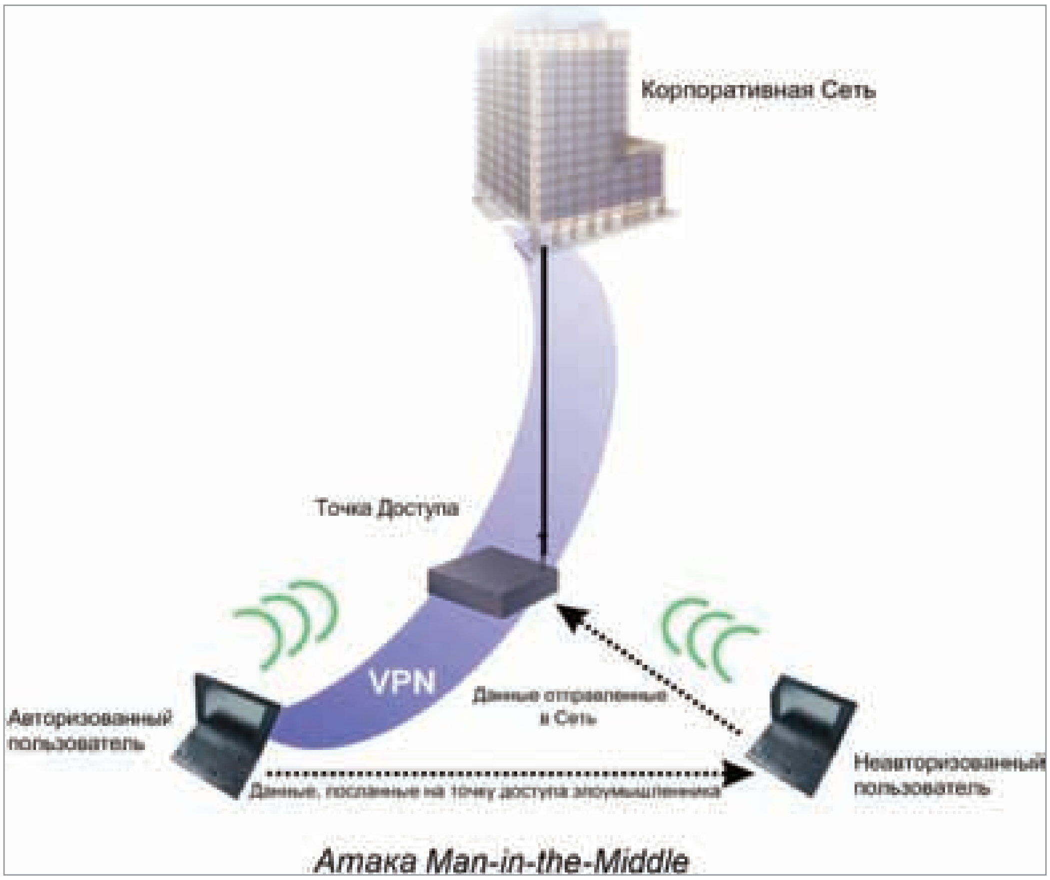
Основная цель этого вида атак – превысить ограничение на количество соединений, которые находятся в состоянии установки. В результате система не может устанавливать новые соединения. После этого каждый дополнительный запрос еще сильнее увеличивает нагрузку. Достижение желае-



Слева: Брюс Шнайер, американский криптограф и специалист по защите информации.



Снизу: 3D-модель DDoS атаки на сеть.



ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ДАННОГО ВИДА АТАК ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ПРОГРАММЫ «СНИФФЕРЫ» (ОТ АНГЛ. SNIFF – «НЮХАТЬ»), КОТОРЫЕ ПЕРЕХВАТЫВАЮТ ТРАФИК, ПЕРЕДАВАЕМЫЙ ПО СЕТИ

Сверху: Иллюстрация одной из возможных реализаций атаки Man-in-the-Middle.

мого результата происходит путем отправки большого количества запросов на инициализацию TCP-соединения с атакуемым сервером.

● Smurf

При осуществлении этого вида атак ping-запросы пересылаются по адресу широковещательной рассылки. Используемый в пакетах запроса адрес – это адрес атакуемого сервера. При получении подобных пакетов сервер начинает отвечать на них, что приводит к резкому снижению производительности или парализации сети, в которой находится атакуемый сервер.

● ICMP flood

В этой разновидности атак опять же используются ping-запросы. Атакуемому серверу посылается множество достаточно больших (64кБ) ping-пакетов, которые, к тому же, сильно фрагментированы. При получении таких пакетов производительность сервера снижается вплоть до полной парализации.

● UDP flood

Это наиболее опасный вид атаки. UDP-сервис одной машины генерирует последовательность символов для каждого получаемого системой пакета. Далее связывается с echo-сервисом другой машины, которая повторяет эти символы. В результате передается большое количество UDP-пакетов с подделанным IP-адресом источника. Основная проблема для защиты состоит в том, что протокол UDP не устанавливает соединения.

Для защиты от DoS-атак необходимо фильтровать трафик на уровне поставщика услуг Интернет, так как на входе во внутреннюю сеть это будет уже практически невозможно сделать из-за загруженности каналов. Также необходимо правильно сконфигурировать систему анти-спуфинга и анти-DoS на маршрутизаторах и брандмауэрах. Кроме того, рекомендуется ограничить объем проходящего по сети некритичного трафика, обычно ограничивается объем ICMP трафика, так как он используется только для диагностики.

● Man-in-the-Middle

Целью подобной атаки является кража или подделка передаваемой по сети информации, а также получение доступа к ресурсам сети. Данный тип атак в большей степени характерен для промышленного шпионажа. При атаке Man-ib-the-Middle злоумышленник должен получить доступ к пакетам, передаваемым по сети, поэтому в большинстве случаев злоумышленниками являются сотрудники компании или фирмы-поставщика Интернета. Для осуществления данного вида атак используются программы, которые перехватывают трафик, передаваемый по сети, эти программы называются «снифферы» от английского слова sniff – «нюхать». Поскольку данная атака осуществляется сотрудником компании, защититься от нее будет крайне сложно.

В техническом плане обезопасить себя можно шифрованием передаваемых данных. Однако в этом случае недостаточно только технических мер, необходимо выявлять злоумышленника еще до того как он осуществит кражу информации, этим должны заниматься кадровый отдел и служба безопасности организации.

● Вирусы, троянские кони, черви

В основном от этих напастей страдают конечные пользователи Интернета. С каждым годом масштабы поражения от вредоносного ПО растут как на дрожжах. Многие пользователи не видят разницы между вирусом и троянским конем, хотя это разные классы вредоносного ПО. Вирус, попадая на компьютер, старается выполнить заложенный в него вредоносный код, это может быть как уничтожение каких-либо данных, так и порча оборудования.

Троянский конь, в отличие от вирусов, чаще всего не афиширует свое присутствие в системе. Цель внедрения троянского коня – получение скрытого удаленного контроля над машиной жертвы. Защититься от подобного рода программного обеспечения можно с помощью специальных защитных программ, таких как, например, антивирус, брандмауэр и т.д. Правда, стоит отметить, что регулярные эпидемии различных вирусов происходят во многом благодаря «человеческому фактору». Многие пользователи и даже системные администраторы попросту ленятся обновлять систему или антивирусные базы.

Конечно же, это далеко не полный список возможных атак, рамки данной статьи не позволяют описать даже четверти атак, об этом можно писать целые книги.

Тенденции развития

С развитием информационных технологий и проникновением их во все сферы жизни растет и число злоумышленников, которые не прочь поживиться на ошибках разработчиков. Поэтому в будущем тема информационной безопасности будет все более и более актуальной. В скором времени, как утверждают специалисты, при построении защитных систем основной акцент будет делаться не на реагирование на уже произошедшие атаки, а на их прогнозирование и профилактику. Сейчас довольно остро стоит проблема с так называемыми «инсайдерами» – людьми, которые, работая в компании, изнутри занимаются промышленным шпионажем и тому подобными вещами. Поэтому в скором времени намного шире будут применяться биометрические системы аутентификации пользователей, например сканирования сетчатки глаза или отпечатков пальцев. Конечно, чтобы добиться такого развития отрасли защиты информации, нужно вкладывать в нее огромные деньги. В нашей стране потихоньку стали понимать, что лучше потратить определенную сумму на защиту от нападений, чем потом разгребать их последствия, которые могут привести даже к потере бизнеса. Российский рынок информационной безопасности, по данным компании LETA IT-company, достиг объема в $912 млн и постоянно растет. И, надеюсь, когда-нибудь в Интернете можно будет со спокойной душой скачивать файлы, читать письма, да и просто путешествовать по Сети, не опасаясь за свой компьютер, данные и за собственную личность. **СИ**





ЕВГЕНИЙ НИКОНОРОВ

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Слухи о российской локализации самой популярной MMORPG в мире ходили с начала 2005 года, но русская версия World of Warcraft появилась только сейчас. 6 августа 2008 года русские сервера WoW были открыты для всех желающих.

Свершилось! Русифицировали! Локализовали! И ладно, если бы это был какой-нибудь рядовой издатель. Но сие Blizzard, лидеры индустрии и законодатели мод! Дело даже не в том, что теперь мы сможем играть в World of Warcraft по-русски. Какая, по сути, разница, что на нас надето – Chestguard of Forgotten Conqueror или Кираса Забытого Завоевателя? Суть совсем в другом! Нас наконец-то официально признали рынком сбыта MMORPG! Не хуже Европы, Соединенных Штатов или Китая. Мы теперь – полноправные жители онлайновых миров. Разумеется, до этого у нас были и локализации других игр жанра. Были и Rising Force Online, и EverQuest... Была еще попытка локализации Ragnarok Online, однако про нее лучше и не вспоминать. Но все вышеперечисленные российские релизы отличаются от релиза World of Warcraft прежде всего масштабом. Так получилось, что рынком игр жанра MMORPG во всём прогрессивном мире сегодня командует именно Blizzard. И если уж они дали «добро» российскому геймеру, то теперь и остальной крупный издатель вынужден воспринимать нас всерьез.

Ну а сам по себе перевод игры на русский язык – дело не такое уж и важное. Я рассматриваю его только как следствие того, что нас признали перспективным рынком сбыта MMORPG. А насколько он правильный – каждый решает для себя сам. Мне, скажем, не нравится то, что всем монстрам и шмоткам теперь даны русские названия. Если раньше это были абстрактные игромеханические термины, то теперь они несут какой-то совершенно лишний смысловой оттенок. Да и привыкать к ним надо заново. Кроме того, выполнен большой объем работы по переводу квестов. Это хорошо. Предположим, что есть люди, которые хотели бы читать квесты, но не владеют английским языком – такие люди будут довольны переводом.

Необходимость именовать персонажей по-русски открывает находчивым игрокам широчайшие просторы для творчества. Теперь, гуляя по просторам Азерота, можно встретить персонажей с самыми неожиданными именами. Прочие личности и на латинице умудрялись называть себя так, что хоть стой, хоть падай, а на родном языке всё звучит гораздо насыщеннее. ГМы у нас будут тоже наши, отечественные. При необходимости договориться с ними будет проще, чем с их иностранными коллегами.

«Железо» под наши сервера расположено не у нас, а всё в той же Европе. То есть, сколько было пинга, столько и останется. Зато мощности выделенного «Близзами» оборудования для наших российских реалий оказалось недостаточно. Сервера просто не справляются с наплывом желающих поиграть в русский World of Warcraft. Сейчас для того, чтобы пробиться на сервер в час пик, необходимо отстоять двадцатиминутную очередь. С тоской глядя в монитор на отсчитывающиеся до логина минуты, я неизменно вспоминаю о ежевечерних московских пробках.

Итого, локализация, казалось бы, принесла нам ряд проблем. Но, даже несмотря на это, уже сейчас можно смело утверждать, что русификация самой популярной в мире MMORPG удалась на славу. Впрочем, в Blizzard сидят серьезные ребята, странно было бы ожидать от них иного. К тому же, все возникшие проблемы – дело текущего момента. В стратегическом плане успешная локализация – несомненная победа для играющей России. Нас признали – и это главное.

Тем временем на подходе очередная крупная локализация. Конечно же, я говорю о Lineage II. В мировых масштабах эта игра не сравнится с взорвавшим рынок MMORPG творением Blizzard, однако у нас в России «Линейку» действительно любят. Не секрет, что большая часть наших сотоварищей до сих пор играла в Lineage II на пиратских серверах. Тому было множество причин, главные из которых – родная языковая среда и отсутствие платы за игровое время. Но хитрые маркетологи из NCsoft досконально изучили российский рынок, сделали совершенно верные выводы и приняли революционное решение. Русская Lineage II будет бесплатной! Я просто поражаюсь тому, что товарищи из Кореи смогли так тонко прочувствовать русский менталитет! Еще с середины 90-х у нас сохранилась неприязнь к оплате нематериальных ценностей. Конечно, за коробку с игрой заплатить придется, но это, в конце концов, коробка, которую можно потрогать руками, которая имеет свою форму и вес. А вот отсутствие обязательной абонентской платы на наших серверах добавит немало баллов в копилку NCSoft. По-моему, гениальный ход! С выходом русской Lineage II у наших игроков просто не останется причин играть на пиратских серверах. Как известно, бесплатность контента – лучший способ борьбы с пиратством. Очень хорошо, что корейский издатель это понимает. Предполагаю, что после релиза Lineage II в России неофициальные сервера игры потеряют добрых две трети своих игроков. Играть на официальном сервере теперь смогут даже школьники, которым родители не давали денег на оплату игрушки.

Судя по размаху рекламной акции, корейцы взялись за дело серьезно. Но не стоит оценивать успех затеи до того, как мы увидим результат. Судьба этой локализации – вопрос не столь отдаленного будущего. Будем надеяться, что у NCsoft всё получится так, как задумано. Ведь такой расклад выгоден не только издателю, но и нам, игрокам.

Справа: Ведущие разработчики «Лаборатории Касперского» целый час подробно рассказывали о Kaspersky Internet Security 2009.





ТЕКСТ
Степан Чечулин

Надежная защита

Репортаж с презентации Kaspersky Internet Security 2009

Сегодня «Лаборатория Касперского», пожалуй, одна из самых известных фирм, разрабатывающих защиту от вирусов. По данным независимых источников, компания уверенно входит в пятерку мировых лидеров, которые разрабатывают антивирусный софт. Впрочем, разработчики не собираются почивать на лаврах. Они не только регулярно улучшают и дополняют уже выпущенные версии антивируса, но и раз в год выводят на рынок абсолютно новые продукты, где изменению и доработке подвергается буквально все.

Внизу: Вот этот лысый мужчина весь вечер устраивал беспорядки, изо всех сил изображая зловредный вирус.



В середине августа в Москве состоялась презентация последних на сегодня версий программ – «Антивирус Касперского 2009» и Kaspersky Internet Security 2009. Многочисленных журналистов, приглашенных на мероприятие, особенно волновал один вопрос: «Почему по сути дела русский продукт собственно в России выходит существенно позже, чем на Западе и в Европе?». Гарри Кондаков, управляющий директор «Лаборатории Касперского», ответил, что все дело исключительно в тонкой маркетинговой политике и местных нюансах, но, кажется, журналистов не убедил.

Собственно презентация прошла по не совсем обычному сценарию. Как водится, на протяжении часа о новом продукте рассказывали ведущие менеджеры компании, но время от времени в зал, набитый журналистами, неожиданно вламывался лысый мужчина, который начинал что-то кричать, раздавал листовки (читай – спам), прорывался с боем к столу с едой и так далее. Агрессивные действия незваного гостя умело пресекали два рослых охранника. Весь этот театр призван был наглядно продемонстрировать работу Kaspersky Internet Security 2009, а сценки получились смешными и изрядно повеселили собравшихся. На таком вот фоне всем желающим рассказали о новой программе.

Если попытаться кратко подытожить сказанное на презентации, то Kaspersky Internet Security 2009 – это, конечно, очередное страшное оружие лаборатории «Касперского» против вирусов. Во-первых (что особенно радует), новый антивирус куда более дружелюбен к неискушенному пользователю. Так, появилась простая и понятная система «белых списков». Добавленные туда программы никак антивирусом не ограничиваются, так же как и их сетевая активность. В этот список разработчиками изначально добавлены тысячи программ, такие, например, как Word, Photoshop и другие, которые вне подозрений, дальше уже список заполняет пользователь.

Во-вторых, разработчики добавили так называемый «детектор уязвимости» приложений. Не секрет, что в тех же интернет-браузерах нет-нет да и появляются «дырки», через которые вирусы проникают на компьютеры. Так вот Kaspersky Internet Security 2009 находит такие слабые места и сразу предлагает решение проблемы – например, установить необходимый патч.

Но главное новшество Kaspersky Internet Security 2009, конечно, новый движок. Он и работает значительно быстрее, да и ресурсов компьютера требует гораздо меньше. Мы протестировали скорость работы программы и убедились, что действительно отличия от прошлой версии заметны невооруженным глазом.

В целом Kaspersky Internet Security 2009 – это снова почти идеальная антивирусная программа на сегодняшний день. Она быстро работает, намного удобнее в использовании, а защита, по словам создателей, стала в несколько раз лучше. В общем, отличный выбор для всех. **СИ**

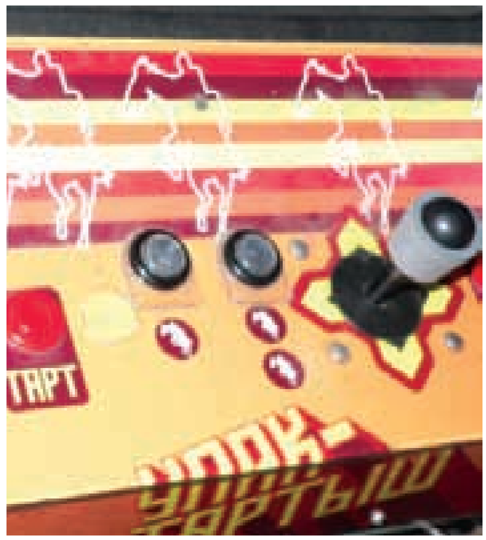

ИЩЕШЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ?
WANTED!
Дико западное приключение
Добро пожаловать
на Дикий Запад!
RevistroniC
gfi
NOBILIS
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

Ретро

Cult 'n classics

ТЕКСТ
Алексей Беспалько







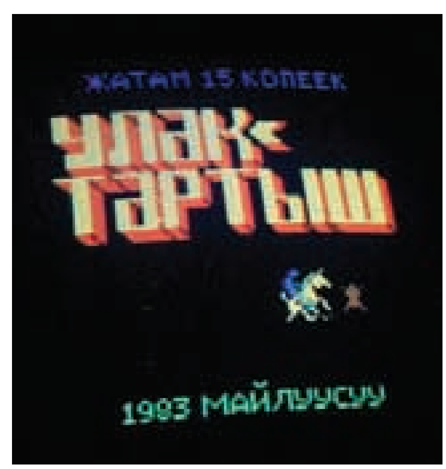


«Улак-тартыш» на I am 8-bit show

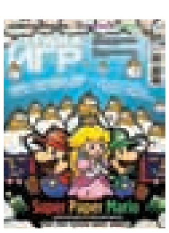
В рамках открывшейся в августе выставки I am 8-bit в Лос-Анджелесе был показан советский игровой автомат «Улак-тартыш» 1983 года выпуска. В московских аркадах он не встречался, информации о нем пока что нет практически никакой, он вполне может оказаться как уникальным прототипом, так и фэйком. К необычным для советского игрового автомата чертам можно отнести киргизский язык сообщений, указание на заставочном экране города, в котором автомат выпущен, по-заграничному оформленный кабинет и вид спорта, который симулирует программа. Улак-тартыш – национальная киргизсская игра, вид спорта сродни поло и американскому футболу. Самой экзотической его особенностью является то, что место мяча в нем занимает выпотрошенная и специально обработанная туша козла. На первый взгляд это выглядит бесчеловечно, но картина предстает в ином свете, если учесть, что большая часть футбольных и бейсбольных мячей до сих пор изготовляется с применением кожи.
Если кто-либо из наших читателей знает об этом автомате больше, то мы просим обязательно написать об этом на адрес редакции с пометкой «Ретро».







Flashback



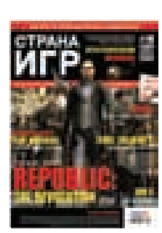
№18(243)
Год назад
Тема номера:
Super Paper Mario

Присутствие «СИ» на Games Convenrtion обеспечило ударную дозу интервью в номере.



№18(195)
Три года назад
Тема номера:
«Адреналин-шоу»

История Dizzy внутри и что-то типа версии LazyTown для взрослых на обложке.



№18(147)
Пять лет назад
Тема номера:
Republic: The Revolution

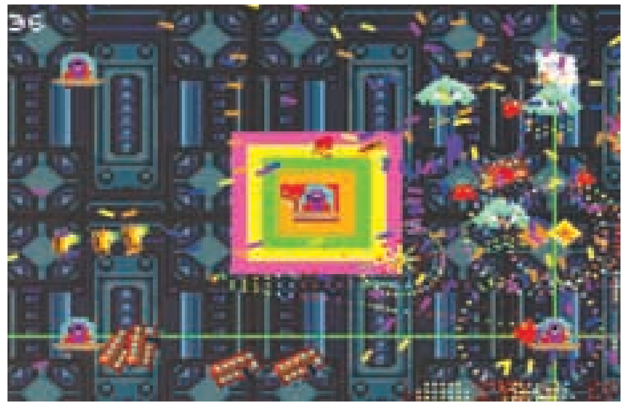
Также Tron 2.0, Futurama, Robotech плюс первые игровые автоматы в "Ретро".



№18(99)
Семь лет назад
Тема номера:
Атака клонов

Комплект превью игр по Star Wars: Rogue Squadron II, Obi-Wan, Racer II, Galactic Battleground и KOTOR.





War Twat: indie-ретро показывает войну без прикрас

War Twat относится к семейству arena shooter, поджанру shoot ‘em up, в котором игрок может перемещаться по полю боя в любом направлении. Чаще всего это поле ограничено одним экраном. В качестве примера можно привести Robotron 2084, Geometry Wars и Llamatron. Типичные игры такого рода делают люди, объевшиеся редких грибов. По крайней мере такое впечатление они (что игры, что люди) производят.

War Twat ничего не производит. Она уничтожает. Аннотация к игре спрашивает: «Знаете, в чем проблема Geometry Wars? Ее название. Это не война». Автор War Twat Роберт Фирон, по совместительству админ крупнейшего сайта, посвященного римейкам видеоигр www.retroremakes.com, расставляет все по своим местам. «War Twat, с другой стороны, – настоящая война. Бедный кусок пушечного мяса – вот вы кто в ней. Когда битва начинается среди звезд, только одна вещь неизбежна – смерть». Средняя партия в War Twat длится около десяти-пятнадцати секунд. Из них только около 2,21 секунды у вас будет шанс что-то увидеть, прежде чем экран будет застлан волной пиксельных взрывов и вы потеряете из виду мелкий квадратик, который и является бедным звездолетом игрока. К настоящему моменту Oddbob выпустил три версии игры: оригинал, War Bus – для тех, кому не нравится оригинальное нецензурное название, и War Twat Hi Vis для тех, кто слабо различает цвета и нуждается в более контрастной картинке.

Играть в это совершенно невозможно, но весело.

Здесь мы подходим к тому моменту, когда инди-игры становятся уже не родственниками коммерческих проектов, сделанными в do-it-yourself-идеологии, а начинают напрямую противоречить тому, что называется коммерческой игрой по своей идее. Графика и форма тут – из благословенных 80-х, тот же Robotron вполне подойдет в качестве аналога. Но War Twat – игра, в которой годами выпестованные ценности обычных коммерческих видеоигр, типа принесения удовольствия, мотивации и схемы «кнута и пряника», уже не работают. Вы можете научиться выживать чуть дольше, но это не имеет значения, так как в результате вы погибнете в пикселизированной пыли так же, как и другие. War Twat существует, чтобы сказать это, а не чтобы в нее играли.

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
shooter.arena
Платформа:
IBM PC
Разработчик:
Oddbob (Robert D. Fearon)
Издатель:
retromasters.co.uk (freeware)
Год выхода:
2008





Bomber Man

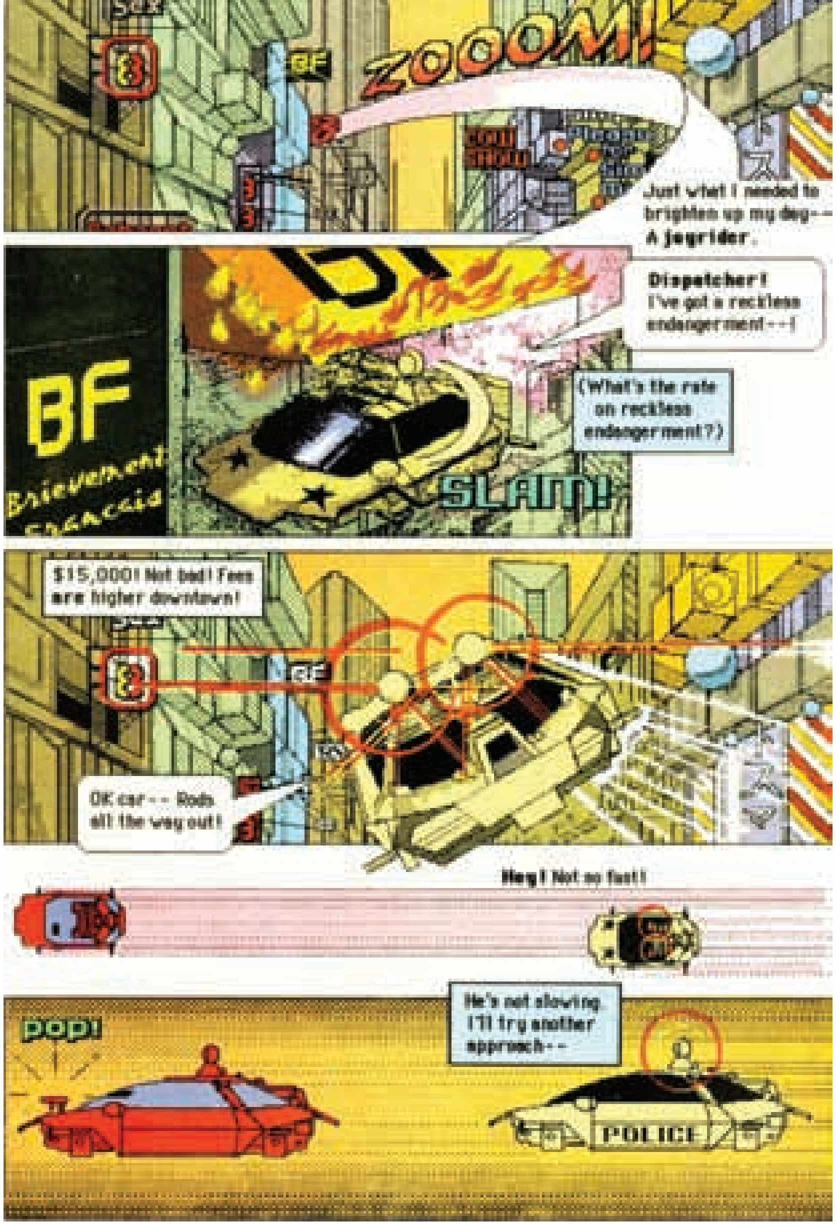
ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
action.maze
Платформы:
MSX
Разработчик:
Hudson Soft/Japanese Softbank
Издатель:
Hudson Soft/Japanese Softbank
Год выхода:
1983

Классика редко рождается на пустом месте. Чтобы появилась Super Mario Bros., нужно было, чтобы прежде вышли Mario Bros. и Donkey Kong, у последних, в свою очередь, были свои предки: Joust, Space Panic и так далее.

Тот классический Bomberman с приставки Famicom/NES/Dendy/Lifa/Kenga/Что Угодно был уже результатом определенной эволюции, ключевым моментом которой было издание игры, скриншоты которой вы здесь видите. Графика качественная, даже без подписей на титульном экране легко понять, что есть что, но выглядит грубо, это не тот вид поп-иконы, к которому «Бомбермен» пришел на нинтендовской восьмибитке в 1985 году. Сам главный герой – обыкновенный человек – на Famicom он обрел облик робота из Lode Runner. До сих пор Бомбермен остается очень слабо описанным персонажем, в каждой игре – своя история. Не ясно даже, человек он, робот или киборг. В Bomberman – робот, в Bomber Man – человек. Кстати, слитное написание Bomberman началось только с 3-D Bomberman, выпущенной в 1984 году.

Игра очень простая – все происходит на одном экране без скроллинга, апгрейдов нет, можно сразу ставить до пяти бомб (а на некоторых уровнях они ставятся автоматически). И если разбирать по частям, идея не очень-то оригинальна – бомбы были в игре Warp & Warp (Namco, 1981), а разрушающиеся стены – в Tank Battalion (предок Battle City от Namco, 1980). Но каким-то образом это сработало лучше, чем в прототипах, игру портировали на множество платформ, а один из ее создателей, Тосиюки Сасагава, работал впоследствии не над одной игрой разросшегося и окрепшего сериала.







Shatter

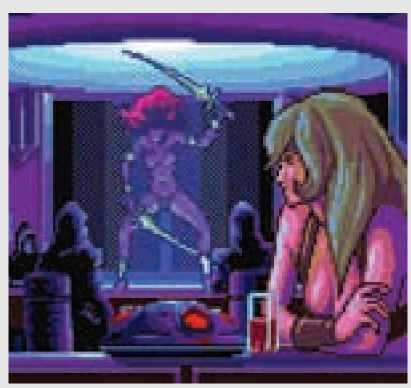
Shatter – это киберпанк-комикс, созданный художником Майком Сайнцем (Mike Saenz), сценаристом Питером Джиллисом (Peter B. Gillis) и компьютером Apple Macintosh в 1984 году. Первый коммерческий комикс, сделанный на компьютере. Сайнц сначала рисовал страницу в программе MacPaint, а потом распечатывал ее на принтере LaserWriter и ретушировал как обычно. Вы обретете практически тот же самый набор инструментов, если в MS Paint зайдете в меню рисунок>атрибуты>палитра: черно-белая, купите коробку акварели и кисточку.

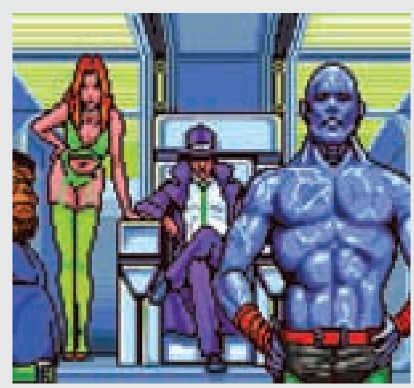
Пытливые читатели могут найти Shatter в Сети. Напоминаем, что американские комиксы следует читать слева направо.

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
adventure.text
Платформы:
TGCD, Sega CD (рецензия)
Разработчик:
Hudson Soft
Издатель:
Hudson Soft
Годы выхода:
1991 (TGCD), 1994 (SCD)







The Space Adventure (Cobra II: The Legendary Bandit)



Полнометражное аниме Space Adventure Cobra релятивистски можно было описать так: «“Тайна Третьей планеты” с насилием». К видеоигре в целом применима та же формула – она повторяет основные мотивы этого фильма и следует сюжету предшествовавшей ему манги. Кроме того, сравнение только с ТТП позволяет забыть о том, какое на самом деле множество видеокассет, картриджей и научно-фантастических книжек было съедено заживо ради этой текстовой адвентюры.

Но из всего этого обилия обязательно нужно помянуть Snatcher. Тут та же система: вы выбираете свое действие из меню, потом читаете, что произошло, и смотрите на картинки. С 1988 года каждая игра, устроенная по такой схеме, не являющаяся совсем уж порнографической h-game или нирыбанимясным dating sim'ом, обречена на сравнение с классическим творением Хидео Кодзимы. Cobra – не h-game (ну-у-у...), и в сопоставлении со Snatcher отнюдь не бледнеет: в конце концов, она черпает свою силу все в том же медиа-каннибализме и в мастерской работе художников. Отличий, по большому счету, два. Во-первых, тут гораздо больше девушек (иначе это была бы не Cobra) – это плюс и рейтинг Mature на коробке. Во-вторых, и это самый большой минус, темп повествования в Snatcher везде примерно одинаков, игра насыщена действием и графикой, в Cobra же первая четверть игры заметно быстрее, чем то, что происходит потом, когда графика (но не текст!) начинает все чаще повторяться. С другой стороны, пиксельарт тут настолько хорош, что его не грех изучить поподробнее.

На Mega CD игра была портирована и локализована с TurboGrafx-CD без каких-либо изменений кроме озвучки – тут повторяется история со Snatcher, Mega-CD-версия которого считается самой лучшей. Кстати, учтите, что в эмуляторе Gens после выключения остаются только сейвы, сделанные через меню самой игры.


Даймонд Джонс
Амулет Мира
© 2008 «ЛИТЭРА». Все права защищены. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестеей». Все права защищены www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/

ИНКУБАТОР ФУТБОЛЬНЫХ МЕНЕДЖЕРОВ

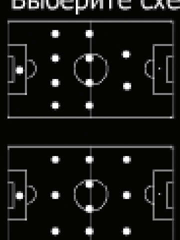


Контраст между выступлением нашей сборной на Чемпионате Европы и событиями, которые происходят в российском чемпионате, все больше убеждает меня в мысли, что менеджмент в футболе – чуть ли не решающий фактор успешного выступления команды.

Вспомните, как грамотно и профессионально велась работа со сборной России, и сравните, например, с методами, применяемыми сейчас в московском Спартаке. Чувствуете разницу? Конечно, говорить об итоговом турнирном месте команды в чемпионате пока рано, но общий кризис менеджмента налицо. Что особенно тревожно, профессиональные управленцы, разбирающиеся в футбольных тонкостях, – большая редкость для нашего чемпионата. Команд, у руля которых стоят профессионалы, единицы.

Логично встает вопрос, а откуда же брать профессиональных менеджеров? Ответа тут два: либо приглашать иностранцев, либо воспитывать своих. Как раз о втором варианте и пойдет речь в этой статье, а точнее, о том, как компании adidas удалось привлечь внимание молодежной аудитории к процессу управления футбольной командой.

Этим летом компания adidas запустила уникальный, в своем роде, интерактивный проект – adidas football manager 2008, приуроченный к чемпионату Европы по футболу. Суть игры была в том, что любой желающий, зайдя на сайт игры и пройдя регистрацию, становился менеджером футбольной команды, получив на ее создание сумму в 30 млн. условных единиц. Футболисты, которых мог купить игрок, – реальные участники Чемпионата Европы. Все они были разбиты на 4 группы: вратари, защитники, полузащитники и нападающие – и каждый из них имел свою трансферную стоимость. Менеджер имел возможность выбирать схему игры, проводить замены (их количество ограничивалось этапами турнира), вести трансферную политику.

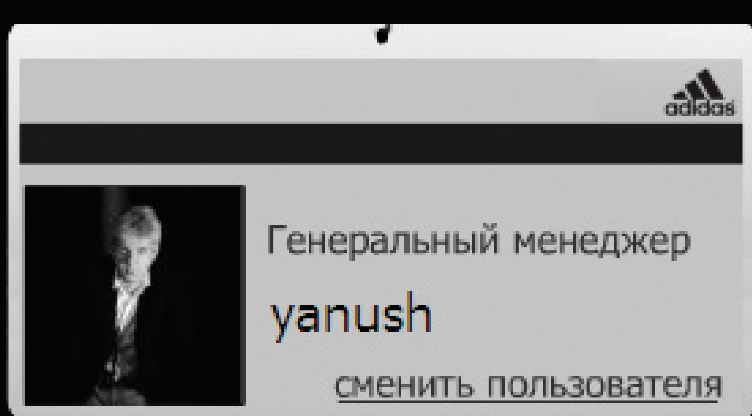


В зависимости от того, как купленные менеджером футболисты выступали в реальных матчах, его виртуальная команда набирала или теряла очки. Чтобы сделать процесс игры еще более интересным, каждому менеджеру давалась возможность набрать три полноценные команды.

С одной стороны, модель слишком проста, для того чтобы реально научиться управлять футбольными процессами, но для того, чтобы понять общие принципы, такой схемы более чем достаточно. Но самое главное, азарт самой игры заражал участников настолько, что многие из них писали письма в компанию adidas с просьбами не закрывать проект, а продолжить его в рамках Чемпионата России. Это яркое свидетельство того, что начинающих менеджеров интересует не только управление суперзвездами мирового футбола, но и наш родной чемпионат.

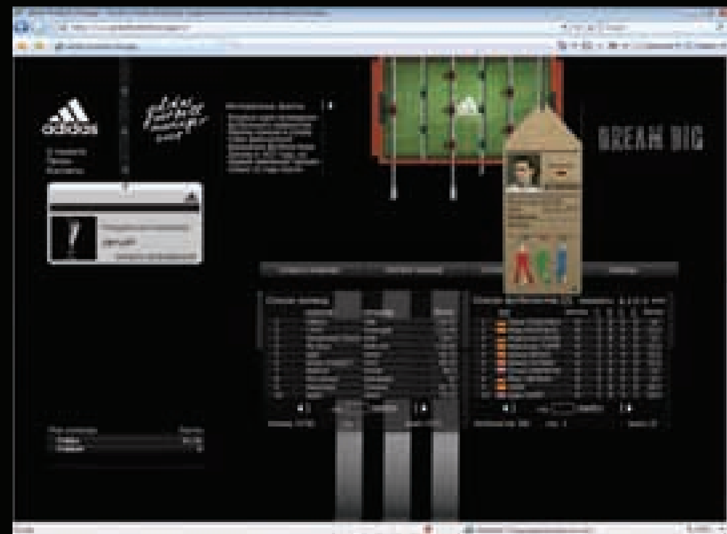
Помимо базовых принципов управления командой, в игре были и свои «фишки», например, три качества, необходимые каждому футболисту: сила, тактика, скорость и техника. Воплощением этих качеств стали картонные человечки adidas, изображающие звезд футбола: Стивен Джерард представляет Силу, Кака – Тактику, Лионель Месси – Скорость и Технику. Они сопровождали менеджера по всему сайту и давали полезные советы. А после того, как команда была сформирована, менеджер мог оценить общий стиль команды. Согласитесь, уже немало для формирования в молодом человеке базовых навыков футбольного управленца.

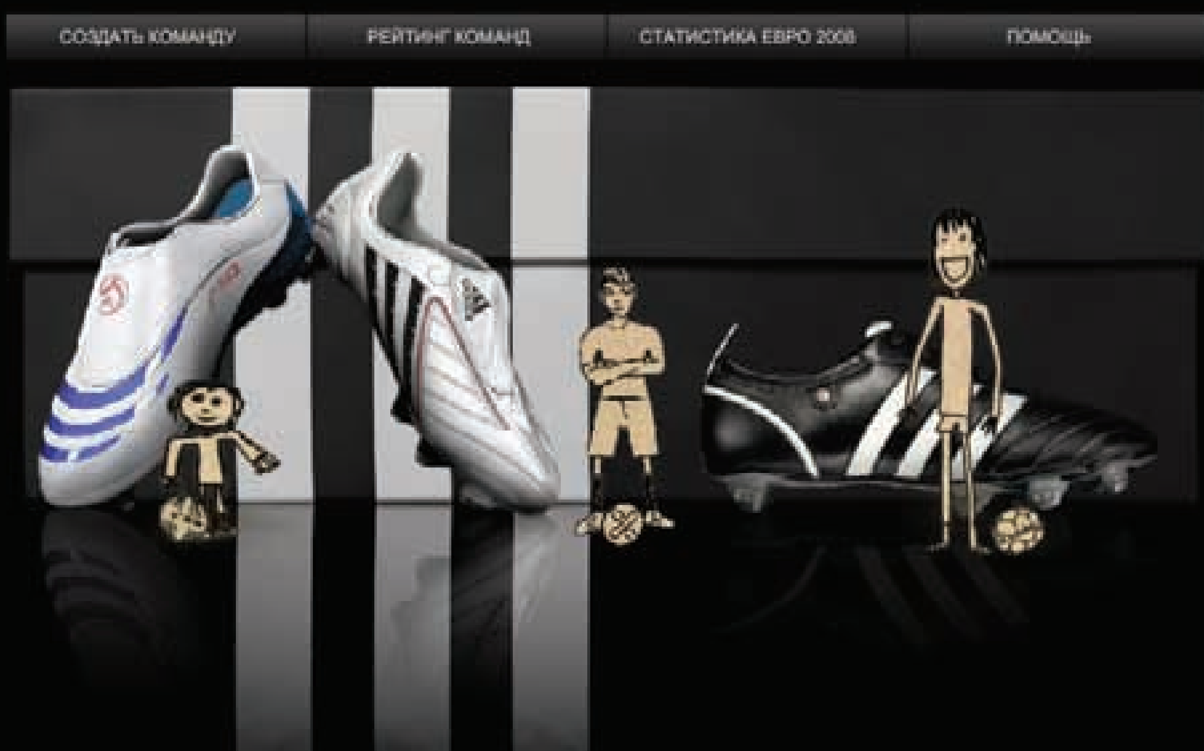
Что особенно приятно, попытка привлечь внимание молодежи к процессу управления командой, предпринятая компанией adidas, оказалась очень успешной. За время Чемпионата Европы в игре зарегистрировалось около 72 000 команд от 30 000 участников. Ежедневно на сайт игры заходило по 10-13 тысяч человек. Возможно, 30 000 футбольных менеджеров для нашей страны – это даже перебор, но если благодаря проекту хоть кто-то из участ-



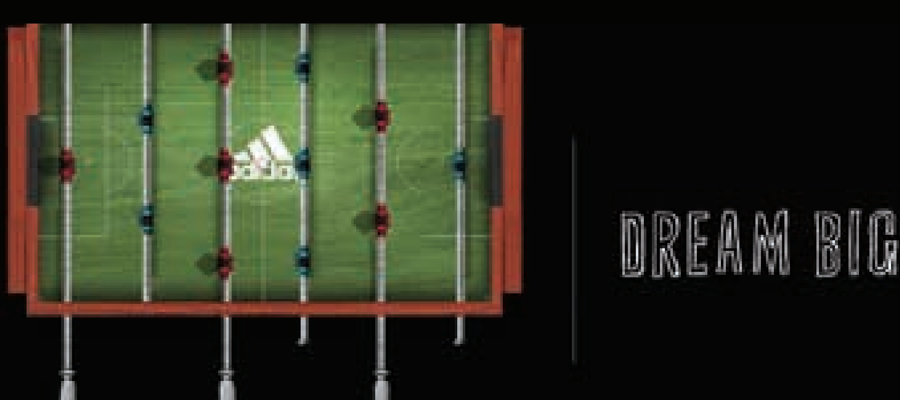








ЕЖЕДНЕВНО НА САЙТ ИГРЫ ЗАХОДИЛО ПО 10-13 ТЫСЯЧ ЧЕЛОВЕК.



ников игры принял решение и дальше профессионально развиваться в этом направлении, то можно не сомневаться – на 16 команд Премьер-Лиги профессионалов точно хватит, а может быть, даже останется и на первый дивизион. А если adidas не остановится на достигнутом и пойдет дальше, то не за горами тот день, когда принимать решение о покупке российских футболистов в Барселоне будут наши соотечественники. Осталось только подождать и не дать развалить дилетантам то, что уже построено.

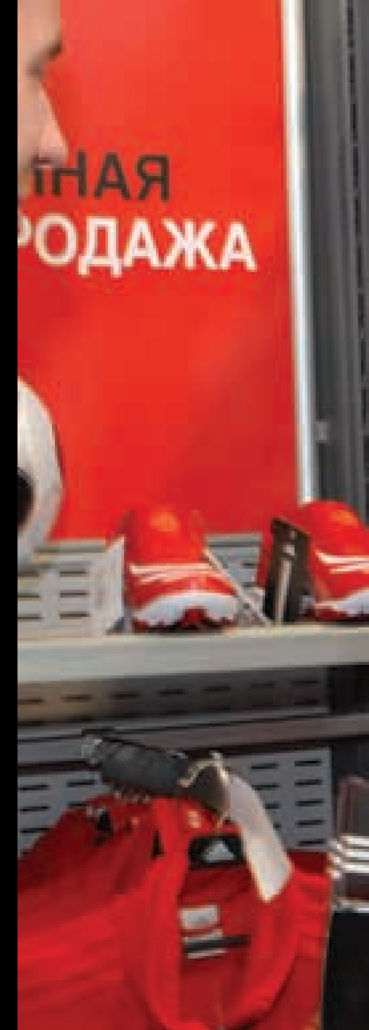
Подводя итог, можно смело сказать, что за такими проектами, как adidas football manager, которые, на первый взгляд, кажутся просто игрушкой, прячется будущее нашего клубного футбола, а за ним и сборной. Хочется верить, что adidas будет продолжать и дальше радовать нас интересными футбольными проектами и внушать надежду, что бронзовые медали Чемпионата Европы – это далеко не предел.

На следующих страницах вы сможете узнать, кто занял первые места и получил ценные подарки.

ИНКУБАТОР ФУТБОЛЬНЫХ МЕНЕДЖЕРОВ

ИТОГИ ПРОЕКТА



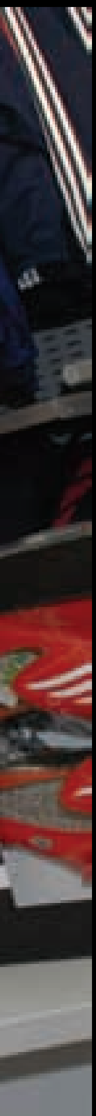






DREAM BIG







29-го июня состоялся финальный матч Чемпионата Европы по футболу, но для многих в этот день был не один финал, а целых два. В этот же день были подведены итоги интерактивной игры от компании adidas – adidas football manager 2008. Победители первого финала получили гордое звание чемпионов Европы и заслужили безграничную любовь и уважение своих болельщиков. Победители финала номер два, конечно, не стали кумирами для всего футбольного мира, как игроки сборной Испании, но своим наградам они были рады не меньше.

Мы представляем вашему вниманию фотоотчет с церемонии награждения победителей интерактивной игры adidas football manager.

Призы для лучших менеджеров

Менеджер, чья команда набрала наибольшее количество очков, стал обладателем главного приза – полного набора футбольной экипировки от компании adidas. В комплект вошли: парадный костюм, утепленная куртка, поло, шорты, кепка, футболка, игровая футболка, игровые шорты, гетры, щитки, подтрусники, сумка, мяч adidas Europass, а также игровые бутсы adidas.

Участники, чьи команды заняли со 2-го по 7-ое место, получили игровые бутсы adidas и официальный футбольный мяч Евро 2008 adidas Europass.





Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



› Мессия киберпанка

Почти четверть века назад Уильям Гибсон написал роман «Нейромант», с которого началось легендарное направление фантастики – киберпанк.



Дмитрий Злотницкий

После этого, на рубеже 80-90-х годов XX века появление этот жанр произвел настоящий фурор и за короткий промежуток времени стал популярнее космической оперы, фэнтези и научной фантастики.

Главными темами киберпанка были взаимодействие человека и искусственного разума, возникновение виртуальной реальности и ее влияние на развитие цивилизации, противостояние одиночки и безжалостной Системы. Мир стоял на пороге революции информационных технологий: как и все новое, она многих пугала. На этих страхах и играли авторы киберпанка, предрекавшие мрачное будущее, в котором технологии будут полностью довлеть над человеческой личностью.

Однако не прошло и десяти лет, как компьютеры прочно вошли в жизнь многих людей. Кое-что из того, что предсказывали Гибсон и его коллеги по цеху, сбылось – и продолжает сбываться по сей день. Но в целом никаких ужасных катаклизмов мирового масштаба не произошло и в ближайшее время не ожидается. Естественно, интерес к несколько подрастерявшему очарование и актуальность киберпанку начал угасать. Даже патриархи жанра во главе с Уильямом Гибсоном и Брюсом Стерлингом ушли в иные области фантастической литературы, а то и вовсе мейнстрима.Казалось, уже ничто не сможет вдохнуть жизнь в угасающий жанр. Как вдруг нежданным гостем в мир большого кино ворвалась «Матрица», заставившая миллионы людей по-новому взглянуть на фантастику в целом и киберпанк в частности. Впрочем, это был уже совсем не тот киберпанк, к которому привыкли люди, выросшие на «Нейроманте»…

Рождение легенды

Идея «Матрицы» принадлежала Ларри и Энди Вачовски – в то время еще малоизвестным режиссерам и сценаристам. Они выросли на комиксах, аниме и классических гонконгских боевиках и горели желанием снять такой фильм, в котором найдется место аллюзиям на все их увлечения разом. Идея, как объединить все это в рамках одного произведения, появилась у братьев еще до того, как они сняли свою первую картину – тогда они пытались придумать новую оригинальную серию комиксов и даже набросали общую концепцию сюжета. Но не в формате рисованных историй «Матрице» бы-

ПО ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫМ ОЦЕНКАМ, ЧТОБЫ ВОПЛОТИТЬ ИДЕИ БРАТЬЕВ ВАЧОВСКИ В ЖИЗНЬ, ТРЕБОВАЛСЯ БЮДЖЕТ ПОРЯДКА $120 МЛН





Вверху: Простые чикагские парни, которые буквально перевернули всю киноиндустрию.

Слева: Если бы Агент Смит больше стрелял и меньше говорил, возможно, он и не проиграл бы Нео.

Картины Матрицы

Большие поклонники комиксов, Ларри и Энди с радостью восприняли идею создать по мотивам «Матрицы» серию мини-комиксов. Изначально они публиковались на официальном сайте фильма, а затем были изданы в двух печатных томах. Примечательно, что сюжеты для комиксов писали весьма известные в мире рисованных историй люди, так автором одной из них выступил сам Нил Гейман. Помимо этих комиксов была издана книга The Art of Matrix, содержащая сотни набросков и рисунков, сделанных во время подготовительной работы над первой «Матрицей». Она интересна, прежде всего, тем, что позволяет взглянуть на зарисовки сцен, которые в итоге не были сняты, и понять, как могла бы выглядеть «Матрица», если бы братья Вачовски не были стеснены в средствах.

ло суждено прославить фамилию Вачовски.
И путь «Матрицы» к зрителю не был выстлан розами. Конечно, когда братья Вачовски пришли к боссам студии Warner Bros. со своей амбициозной концепцией блокбастера о хакерах, сражающихся против поработивших человечество разумных машин, у них за плечами уже был достаточно успешный, хотя и не блиставший в прокате фильм «Связь». Однако риски были слишком уж велики.

Внизу слева: После триумфа «Матрицы» редкий фантастический боевик обходится без демонстрации полета пули в замедленном времени.

Внизу справа: Жаль с Суперменом посоревноваться не довелось.

Ведь прежде ничего подобного никто не делал. Хотя в устах братьев все звучало очень здорово, доверять им многомиллионный бюджет студия не торопилась.
По предварительным оценкам, чтобы воплотить все идеи Ларри и Энди в жизнь, требовался бюджет порядка $120млн – гигантские деньги по тем временам. В итоге братья получили всего 10 миллионов и поставили их на кон.
Молодые режиссеры потратили всю сумму на съемки одной сцены побега Тринити от Агентов – той самой, с которой начинается «Матрица». Наполненный мощнейшим драйвом и нетривиальными визуальными решениями эпизод произвел на руководителей Warner Bros. такое сильное впечатление, что они наконец раскошелились на внушительную сумму, и в распоряжении братьев Вачовски оказался шестидесятимиллионный бюджет. Этого было все еще недостаточно и, чтобы сэкономить, братья Вачовски решили снимать в сравнительно недорогой Австралии – в итоге «Матрица» обошлась своим создателям в несколько раз дешевле, чем если бы ее снимали в США. Именно это позволило Ларри и Энди воплотить на экране если не все, то большую часть своих кибернетических фантазий.
Правда, назвать сюжет «Матрицы» очень оригинальным или совершенно новаторским не повернется язык. Практически все, что показали нам в своем шедевре братья Вачовски, мы уже видели прежде: и войну людей против машин, и человека во власти виртуальной реальности, и противостояние одиночек системе, и даже прославившийся благодаря «Матрице» эффект замедленной пули.
Но никогда прежде все это не сочеталось в рамках одной картины. Как и любое настоящее произведение искусства «Матрица» может похвастаться глубиной – ее можно воспринимать совершенно по-разному.Кто-то увидит в ней просто зрелищный боевик о том, как горстка революционеров борется против машин, поработивших людей с помощью виртуальной реальности .
Другой зритель расценит «Матрицу» как фантастическое предостережение о тех опасностях, которые несет развитие компьютерных технологий. Третьим творение Вачовски покажется философско-религиозной притчей образца двадцать первого века – пусть даже почти все свои идеи Вачовски позаимствовали из произведений других авторов…
К счастью это был один из тех редких фантастических блокбастеров, в которых умное содержание мирно уживается с ярким визуальным оформлением. Как человека встречают по одежке, так и фильм сначала оценивают по видеоряду, и режиссеры









Слева: Sex and the Matrix.

Справа: Enter the Matrix разошлась тиражом, превышающим пять миллионов экземпляров. Но мало кто из геймеров остался доволен игрой.

Внизу: А кому легко на дороге в час пик?



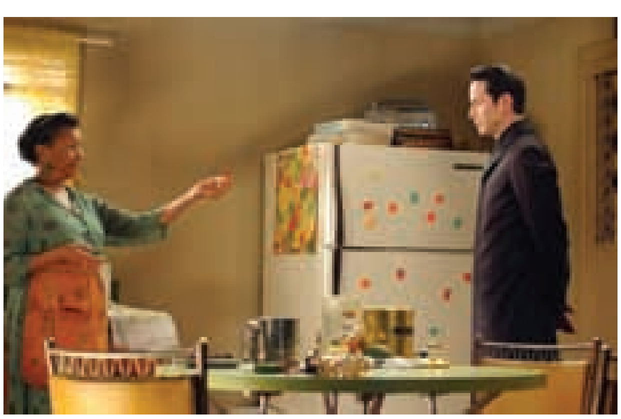
«Матрицы» сделали все от них зависящее, чтобы от просмотра их фильма было просто невозможно оторваться.

Пожалуй, даже не так важно, что братья Вачовски придумали несколько ярких визуальных эффектов, один из которых – ставший классическим «bullet time». Главное достоинство спецэффектов «Матрицы» в том, что они не были для режиссеров самоцелью, а служили лишь выразительным средством, помогающим ожить на экране самым невероятным сценам.

Безусловно, сыграл свою роль в успехе «Матрицы» и великолепный подбор актеров, каждый из которых выложился на съемках фильма на все сто. И речь не только об актерской игре – хотя она в «Матрице» выше всяких похвал, – а о том, что все звезды фильма, от Ривза и до Фишборна, на протяжении многих месяцев в поте лица тренировались под началом азиатских мастеров единоборств, чтобы как можно больше трюков выполнять самостоятельно. Подобная кропотливая работа вкупе с оригинальными находками режиссеров просто не могла не принести соответствующей отдачи . «Матрица» буквально взорвала мировой бокс-офис, собрав в прокате более четырехсот пятидесяти миллионов долларов.

Подтверждением невероятного успеха фильма стали не только четыре «технических» «Оскара» – за спецэффекты, музыку, монтаж и звуковые эффекты, – но и то, что «Матрицу» мгновенно растащили на цитаты, и она стала настоящей законодательницей мод в мире зрелищного кино. Не скрывал обуявших его чувств и сам родоначальник киберпанка Уильям Гибсон: «Я испытал чистый восторг, какого не чувствовал уже очень давно. Сама концепция героя с большой буквы мне не очень близка, но только не в этом случае: Нео, безусловно, мой самый любимый герой в научной фантастике».

Внизу: Актриса, исполнявшая роль Пифии в двух первых фильмах, умерла, не успев сняться в «Революции». Почему изменился облик пророчицы, объясняется в Enter the Matrix.



Вход и выход

Финал первой «Матрицы» можно назвать открытым, впрочем, если бы фильм не добился успеха в прокате, то вряд ли бы кто-то обратил на это внимание. Однако после триумфа стало очевидно, что без парочки сиквелов не обойдется, а сами Вачовски тут же заговорили о том, что изначально хотели снять трилогию. Вторую и третью часть они решили выпустить с небольшим перерывом всего в несколько месяцев – и снимали их параллельно. На это, конечно, потребовалось гораздо больше времени, чем ушло бы на работу над одним фильмом. Премьеры первого сиквела пришлось ждать целых четыре года, но «Матрица» с честью выдержала эту проверку. Это было очень непросто,ведь самые яркие эмоции постепенно блекнут. А после нескольких десятков просмотров, выучив наизусть буквально каждый кадр фильма, даже преданный фанат начинает обращать внимание на другие новинки кинорынка.

Не растерять за несколько лет армию поклонников – задача не из простых и под силу лишь культовым проектам. Но «Матрица» уже стала таковым. Понимая это, Ларри и Энди не торопились подогревать интерес публики с помощью многочисленных «сопутствующих товаров» и попытались сделать ставку на их качество, а не количество. Поэтому перед премьерой сиквела «Матрицы» было выпущено лишь два крупных кросс-форматных продукта.

Первым из них стала «Аниматрица» – сборник из девяти короткометражных аниме, расширяющих мир братьев Вачовски. Мультфильмы были сняты ведущими японскими режиссерами в разнообразной стилистике и практически не связаны между собой. Так, состоящая из двух частей серия «Второй Ренессанс» рассказывает об упадке человеческой цивилизации, войне против машин и зарождении Матрицы – о них вкратце упоминал в оригинальном фильме Морфеус. Легендарный режиссер Кавадзири Есиаки, снявший такие классические аниме, как Ninja Scroll и Vampire Hunter D: Bloodlust, поставил небольшой самурайский боевик в мире Матрицы под названием «Программа». А стилизованная под нуар черно-белая «Детективная история», снятая «отцом» сериалов Cowboy Bebop и Samurai Champloo





Синъитиро Ватанабэ, – это грустный эпизод из прошлого Тринити.
Странно только, что в проекте не предложили поучаствовать создателю «Призрака в доспехах» Осии Мамору, ведь влияние его работы на творчество братьев Вачовски огромно.
Тем не менее, собрав под свое крыло ярчайших представителей японской анимации, Ларри и Энди сумели создать яркий вбоквел «Матрицы» в совершенно неожиданном формате.
Впрочем, пока он не прижился, и лишь недавно, в преддверии выхода «Темного рыцаря» Кристофера Нолана, был создан второй подобный сборник короткометражных аниме, по мотивам голливудского блокбастера – на этот раз о Бэтмене.
Пожалуй, наибольший интерес для зрителей, замерших в ожидании второй «Матрицы», получившей название «Перезагрузка», представлял эпизод «Последний полет "Осириса"», снятый с использованием CGI-анимации самими Ларри и Энди. «Полет» не только оказался одним из первых качественных мультфильмов, снятых с использованием новой технологии, но и послужил прологом ко второму фильму кинотрилогии.
Вторым проектом, призванным подготовить поклонников «Матрицы» к продолжению легендарного блокбастера, стала игра Enter the Matrix, вышедшая на всех консолях прошлого поколения и персональных компьютерах. Что неудивительно: потратив на разработку игры порядка $30 млн, издатели в лице Atari и WB Interactive старались охватить как можно большую аудиторию. А сделать это было не так-то просто.Герои Matrix, знакомые нам по фильму, оказались на вторых ролях, а первую скрипку играли новые персонажи – бывшая возлюбленная Морфеуса Ниоба и ее напарник по прозвищу «Призрак». События игры развивались незадолго до сюжета «Перезагрузки» и параллельно с ним и позволяли взглянуть на них под иным углом. Братья Вачовски не только сами руководили написанием сценария игры, но и специально для нее сняли около двух часов видео с участием звезд фильма. С легкой руки создателей «Матрицы» герои, которым в «Перезагрузке» досталось всего по паре минут экранного времени, обрели запоминающиеся характеры. Кроме того, Enter the Matrix дополняет сюжет второго фильма кинотрилогии, внося ясность в отдельные его эпизоды.
Если Ларри и Энди со своей стороны сделали все, чтобы Enter the Matrix стала полноценной частью придуманной ими вселенной, то разработчики во главе со знаменитым Дэвидом Перри откровенно схалтурили. В первую очередь, ужасала графика – квадратные колеса у машин в 2003 году выглядели просто издевательством над игроками! Недалеко от нее ушел и геймплей: убогие погони и бесконечные невыразительные перестрелки с туповатыми полисменами вызывали приступы зевоты и желание забыть об игре, как о страшном сне. Даже неплохая боевая хореография, консультантом по которой выступил Юэн Во Пинг, ставивший бои в самой «Матрице», не спасала эту игру.
Несмотря на многочисленные недостатки Enter the Matrix популярность бренда обеспечила ей отличные продажи, и только за первые восемнадцать дней она разошлась миллионным тиражом. Это делает Enter the Matrix одним из самых низкокачественных бестселлеров в истории игровой индустрии. Хорошо хоть впоследствии видео, снятое для игры, было включено в коллекционное издание «Матрицы» на 10 дисках. И ее поклонники смогли узнать о том, что осталось за кадром «Перезагрузки», не мучаясь с сырой и малоинтересной Enter the Matrix.

Сбой в программе

Сказать, что «Перезагрузку» с нетерпением ждали миллионы поклонников по всему миру, значит недооценить масштаб эмоций, царивших в душах миллионов любителей кино и фантастики. Задолго до премьеры стало известно, что вторая часть – в отличие от первой – не будет самодостаточным фильмом, а станет фактически лишь первой половиной огромного четырехчасового сиквела, разбитого на две части. Изначально братья собирались выпустить фильмы с промежутком всего в пару недель. Однако впоследствии было решено, что двум блокбастерам такого масштаба будет слишком тесно в столь коротком временном отрезке, и их премьеры перенесли на полгода. Фактически, это все, что было известно о сиквелах «Матрицы», до того как «Перезагрузка» вышла на экраны.Фактически это – все, что было известно о сиквелах «Матрицы» до того, как «Перезагрузка» вышла на экраны. Братья Вачовски решили окончательно заинтриговать зрителей, перестали общаться с прессой и не позволили никаким спойлерам просочиться во Всемирную

Вверху слева: Как потрясающе круто выглядят обтягивающие кожаные костюмы и черные очки, мир узнал благодаря «Матрице».

Вверху справа: Рецепт Смита от одиночества в сети.

Выбор Избранного

Киану Ривз был не единственным кандидатом на роль Нео. Студия Warner Bros. хотела, чтобы роль досталась Вэлу Килмеру или Брэду Питту, а братья Вачовски поначалу продвигали кандидатуру Джонни Деппа. Среди тех, кто мог примерить стильный кожаный костюм Избранного, числятся Николас Кейдж, Ленардо Ди Каприо и Том Круз. Главную роль в «Матрице» предлагали Эвану МакГрегору, который предпочел проекту братьев Вачовски съемки в новой трилогии Звездных войн», и Уиллу Смиту – он впоследствии сильно жалел, что отказался сыграть Нео из-за «Дикого, дикого запада». Лишь после того, как звезды первой величины отказались сниматься в «Матрице», роль Избранного досталась Ривзу.



Честный поединок: один афроамериканец с катаной против двух альбиносов с бритвами.





Вверху: Многие ли MMORPG могут похвастаться, что героев в них озвучивают актеры уровня Моники Белуччи?

Слева: Друг без друга им было бы скучно жить.

Этот путь завел Нео куда-то не туда.





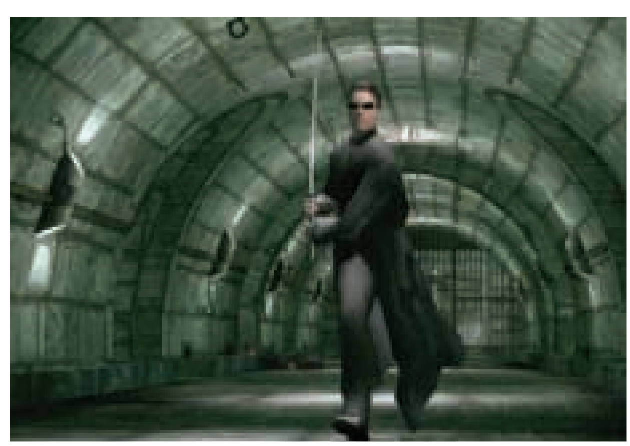
Вверху: Раз Избранный мертв, героем сможет стать каждый. С помощью The Matrix Online.

сеть до премьеры фильма. Таким хитрым образом они лишь подстегнули и без того громадный интерес к своему новому творению.
На этот раз братьям-режиссерам был выдан абсолютный карт-бланш и более четверти миллиарда долларов, чтобы их фантазию уже ничто не стесняло, – настолько сильна была вера Warner Bros. в талант Ларри и Энди. Начиная работать над сиквелами, братья Вачовски решили не изобретать велосипед и сделали ставку на те козыри, которые принесли успех первой «Матрице» – потрясающий видеоряд и философский подтекст происходящего на экране.
В плане зрелищности обе новые «Матрицы» оказались достойными наследницами оригинального фильма – не случайно около двух третей бюджета братья Вачовски потратили на спецэффекты. И эти деньги не пропали даром. К примеру, специально для съемок погони из «Перезагрузки» было построено почти два километра трассы, а работа над этой сценой заняла около трех месяцев. Пропорционально бюджету фильмов возросли способности героев и, соответственно, масштаб пиршества для глаз, разворачивающегося на экране. Чего стоят битва Избранного с сотней клонов Агента Смита или семнадцатиминутное сражение за последний оплот свободного человечества – город Зион!
В общем, в новых «Матрицах» было на что посмотреть, а вот с сюжетом в «Перезагрузке» и «Революции» оказалось не так здорово. Он неплох, достаточно логичен и даже пару-тройку раз преподнес сюрпризы. Но армия поклонников ожидала не просто качественной фантастики, разбавленной пространными и малопонятными философскими сентенциями отдельных героев. Фанаты надеялись на откровения, гениальные идеи, чуть ли не на второе пришествие! Вместо этого Вачовски представили на суд публики два очень зрелищных фантастических боевика с некоторой претензией на глубокий подтекст. Не так уж и мало, конечно, но от фильмов ждали гораздо большего. Масла в огонь подлил и смазанный финал «Революции», который многими зрителями остался просто не понят. Да, к тому же, часть поклонников «Матрицы» не простила братьям Вачовски того, что в «Революции» они без всякой жалости убили главных героев истории.

Хакер – не геймер

Казалось бы, убив в «Революции» Нео и Тринити, примирив людей и машины, Вачовски не оставили никакого простора для продолжений. Однако недосказанности в трилогии хватает. Как сложилась дальнейшая судьба программ-изгнанников во главе с Меровингеном? Что собой представляли предыдущие четыре версии «Матрицы» и прежние Избранные? Сумеют ли свободные люди и машины жить в мире? Все эти вопросы остались без ответов. Да и финальные слова Пифии о новой встрече с Нео оставляют достаточно простора для фантазии.
Если бы на месте Ларри и Энди Вачовски оказался кто-то вроде Джорджа Лукаса, «Матрица» сразу после завершения кинотрилогии превратилась бы в масштабный кросс-форматный проект и еще много лет приносила бы своим создателям миллионы долларов благодаря разнообразной продукции по мотивам. Однако то ли братьям изменило деловое чутье, то ли вселенная Матрицы успела им наскучить – так или иначе, масштабной атаки на кошельки поклонников не последовало. Впрочем, нельзя сказать, что вместе с прокатом «Революции» завершилась и история вселенной «Матрицы». Во-первых, в начале 2005 года увидела свет многопользовательская онлайновая игра The Matrix Online, которая непосредственно продолжает сюжет «Революции». События The Matrix Online разделены на отдельные части, а те, в свою очередь, – на более мелкие главки, каждая из которых посвящена какому-либо важному происшествию из мира «Матрицы». Перемирие между машинами и людьми только-только вступило в силу, и недавние враги учатся жить более-менее дружно. Однако это у них получается не слишком хорошо, и один кризис следует за другим. Игроки могли примерить на себя роль одного из свободных обитателей Матрицы и лично поучаствовать в назревающих конфликтах. Интриги программ-изгнанников, попытки изменить сложившийся порядок со стороны экстремистов из числа людей и машин, нарушения перемирия и новая атака на Зион... Но от сюжета фильмов онлайновая «Матрица» ушла очень далеко, а от пресловутой философии Вачовски в ней не осталось и следа. Увы, на фоне других многопользовательских ролевых игр ничем, кроме разве что популярного бренда и участия известных актеров в озвучке неигровых персонажей The Matrix Online не выделяется. Поэтому назвать ее достойным продолжением кинотрилогии достаточно сложно.
Во-вторых, студии Shiny Entertainment был дан второй шанс, и Дэвид Перри под чутким руководством самих Вачовски попытался переложить в игровом формате всю историю Избранного. В роли Нео игрок может не только повторить его подвиги, знакомые по кинотрилогии, но и поучаствовать в приключениях, оставшихся за кадром, – недаром игра получила название Path of Neo. Однако вновь, вопреки ожиданиям поклонников и обещаниям разработчиков, по мотивам «Матрицы» вышла посредственная игра, запоминающаяся однообразным геймплеем, устаревшей графикой и шизофреническим финалом, а отнюдь не новыми фрагментами из биографии Нео. В итоге не без сожаления приходится констатировать, что на данный момент, уже ставший легендарным киберпанковый франчайз скорее мертв, чем жив. **СИ**

Внизу: Зачем меч тому, кто может голыми руками отражать пули?



Widescreen

Хорошие фильмы на экранах кинотеатров





Адмиралъ



ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России с 9 октября

Жанр:
историческая драма
Оригинальное название:
Адмиралъ
Режиссер:
Андрей Кравчук
В ролях:
Константин Хабенский, Сергей Безруков, Анна Ковальчук, Лиза Боярская
Производство:
Россия
Продолжительность:
123 минуты



ТЕКСТ
Роман Романов

Гражданская война, как это ни кощунственно прозвучит, таит в себе богатейший материал для киноиндустрии. Его неоднозначность оставляет пространство для маневра сценаристам и режиссерам. Но эта же неоднозначность создает и основную проблему – и у сценариста и у режиссера должно быть превосходно развито чувство такта и чувство меры. Иначе, в лучшем случае, у них выйдет развесистая «клюква» и бессмысленный фарс, вроде недавних «Господ офицеров» («Спасти императора»). В худшем же – поделка, спекулирующая на одной из самых больных для России тем.

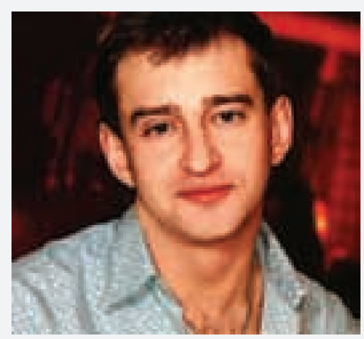
Впрочем, режиссер Кравчук подошел к этому вопросу умнее. Не полагаясь только на собственную тактичность и чувство меры, он снял, по большому счету, байопик Александра Васильевича Колчака. Сосредоточение повествования на одном персонаже позволяет избежать большей части скользких тем, связанных с Гражданской войной, оставляя, однако, этот конфликт как фон, резче очерчивающий противоречивый характер сложной и интересной личности Колчака. Адмирал вообще идеален в качестве центрального персонажа – его трагическая судьба даст фору любому придуманному персонажу по степени кинематографичности. А то, что он при этом вполне реальная историческая личность, заставит зрителя глубже задумываться над вопросами, поставленными режиссером.

Впрочем, и тем, кто ходит в кинотеатры совсем не для того, чтобы думать, «Адмиралъ» тоже преподнесет пару сюрпризов. Батальных сцен в фильме предостаточно, а с учетом весьма неплохого бюджета эти битвы будут, как минимум, запоминающимися. Приготовлен отдельный подарок и для девушек – в фильме не обойдется без любовной линии. Зная биографию Колчака, можно предположить, что эта линия будет настолько же трагичной, насколько и красивой.

Все это предполагаемое великолепие возможно только в том случае, если ни одно из звеньев кинопроцесса не подведет. И на это есть надежда, режиссер Андрей Кравчук пока крупных промахов не совершал, а его последний фильм «Итальянец» стал одним из лучших фильмов 2005 года. Про актерский состав и говорить нечего – создатели собрали чуть ли не половину российских звезд первой величины. Вряд ли кто-нибудь сможет обвинить Сергея Безрукова, Виктора Вержбицкого или Егора Бероева в том, что они плохие актеры. Что же касается Константина Хабенского, который появляется на большом экране с пугающей регулярностью, то по сути, вся ответственность за качество фильма ложится на него: «Адмиралъ», все же, скорее, биография Колчака, чем фильм о Гражданской войне. Впрочем, Хабенский –актер отличный, а тема Гражданской войны ему более чем близка: он уже несколько лет играет в спектакле «Белая гвардия».

Таким образом, теоретически нас ждет один из лучших отечественных фильмов последнего времени.

Константин Хабенский



Прошлые работы: «Особо опасен», «Ирония судьбы: Продолжение», «Дневной дозор», «Ночной дозор»

Константин Хабенский родился 11 января 1972 года в Ленинграде. После восьмого класса Константин поступил в техникум авиационного приборостроения и автоматики, после трех лет учебы защитил курсовую работу, но решил, что это «не его» профессия и ушел. Он одновременно работал полотером, дворником, уличным музыкантом, монтировщиком в театре-студии «Суббота». Будучи монтировщиком, начал выходить в массовках и понял, что надо осваивать актёрское мастерство. В 1990 году поступил в Ленинградский государственный институт театра, музыки и кинематографии (ЛГИТМиК). В 1996 году Константин перешел в московский театр «Сатирикон» им. А. И. Райкина. Тогда же начал активно сниматься в кино. Первую славу Хабенскому принёс сериал «Убойная сила». После фильма «В движении» Хабенского начали активно снимать.

Сжечь после прочтения



ИНФОРМАЦИЯ

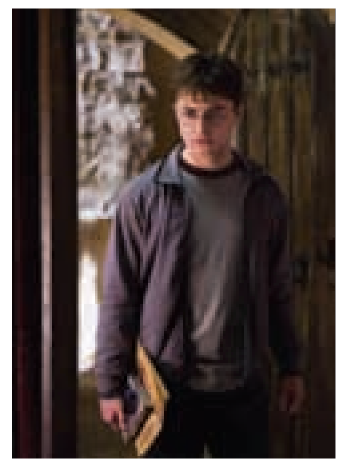
В кинотеатрах России с 2 октября

Жанр:
криминальная комедия
Оригинальное название:
Burn After Reading
Режиссер:
Этан Коэн, Джоэль Коэн
В ролях:
Брэд Питт, Джордж Клуни, Джон Малкович, Тильда Свинтон
Производство:
США
Продолжительность:
не объявлена

Складывается такое впечатление, что братья Коэны, дабы восстановить свой статус культовых режиссеров, в последние годы слегка пошатнувшийся, решили экранизировать все содержимое своих книжных полок. Сначала они экранизировали роман пулитцеровского лауреата Кормака Маккарти под названием «Старикам тут не место». Экранизация принесла Коэнам восемь номинаций на премию «Оскар», три из которых обернулись наградами, и полную реабилитацию как культовых режиссеров. Сочтя опыт успешным, братья взялись за следующую найденную книгу. Ей оказался роман экс-директора ЦРУ, адмирала Стэнсфорда Тернера «Сжечь после прочтения». Собственно, интрига весьма банальна – агент разведывательного управления теряет секретную информацию, случайный обыватель ее находит. Единственная необычная деталь – секретные сведения содержатся в мемуарах этого самого агента, черновик которых он потерял. А дальше все идет по накатанной – обыватель понимает, что находится у него в руках, потом испуг проходит, следуют неумелые попытки шантажа, которые в итоге выливаются в огромные неприятности для обывателя. В фильме эти неприятности выглядят как киллер с лицом Джорджа Клуни и с коэновским сарказмом в голосе. Кстати, обыватель-неудачник – Брэд Питт – инструктор по фитнесу с дурацкой прической, который почему-то решил, что может шантажировать агента ЦРУ, похожего на Джона Малковича. Весь фильм Питт будет расплачиваться за собственное опрометчивое решение.

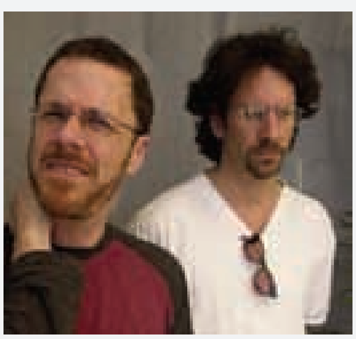
Если бы «Сжечь после прочтения» снимали не Коэны, а кто-то другой, фильм бы явно не стоил такого внимания. Да и такого суперзвездного кастинга бы точно не было. Потому что, по сути, сюжет в кратком пересказе напоминает комедию положений средней руки. Но, понятное дело, Коэны предложат нам куда более интересный вариант. Их «Сжечь после прочтения» будет злее, умнее, саркастичнее, чем оригинальное произведение. Стоит, видимо, ожидать такого же фокуса, как со «Старикам тут не место», когда братья, практически не отклоняясь от первоисточника, наполнили картину новыми подтекстами, метафорами, мыслями. Не верится, что Коэны просто экранизировали книгу. Все-таки они творцы, а не ремесленники. Хочется надеяться, что в их новом фильме будет и над чем посмеяться, благо комедийный потенциал у звездных актеров есть. Да и сами режиссеры поднаторели в комедиях, как и в лентах, где есть, над чем подумать.

Забастовка сценаристов, которая прошла еще в 2007 году, аукается киномиру до сих пор. На этот раз, чтобы закрыть дыры в премьерном графике, студии Warner Bros пришлось пойти на беспрецедентный шаг и перенести премьеру фильма «Гарри Поттер и Принц-полукровка» больше, чем на полгода — с 21 ноября этого года на 17 июля будущего. Освободившуюся нишу в осеннем прокате тут же заняли мультфильм «Вольт» от Disney и экранизация книги для подростков «Сумерки» от студии Summit Entertainment, для которых исчезновение конкурента такого масштаба выглядит настоящим подарком свыше. В то же время Warner просто не могли поступить по-другому – на 2009 год у них заявлена лишь одна действительно крупная премьера – весной будет готов «Терминатор 4»



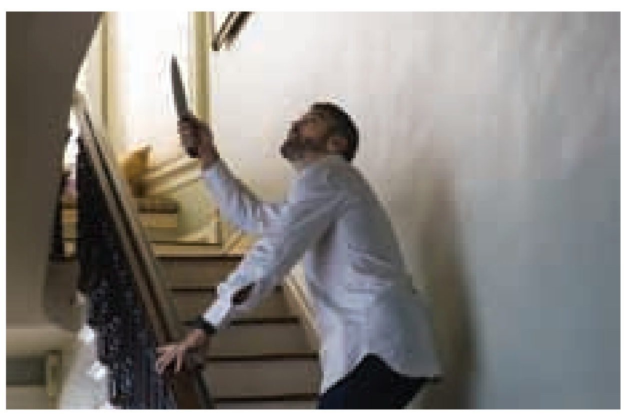
Несмотря на то что «Особо опасен» принес весьма неплохую прибыль своим создателям, другие комиксы Марка Миллара вовсе не стали раскупать как горячие пирожки. Так, Мэтью Вону, режиссеру Звездной пыли» и «Слоеного пирога», который собирается экранизировать милларовскую графическую

Итан Коэн, Джоэль Коэн



Прошлые работы: «Старикам тут не место», «Невыносимая жестокость», «Большой Лебовски», «Фарго»

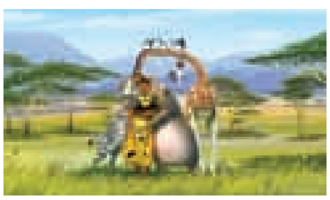
Джоэл Коэн родился 29 ноября 1954, Этан Коэн родился 21 сентября 1957. Братья выросли в Сент-Луис Парке, штат Миннесота. Когда они были детьми, Джоэл заработал на подстригании газонов на кинокамеру Vivitar Super-8, и вместе с братом они переснимали фильмы, которые видели по телевизору, с соседским мальчиком Марком Зимерингом в качестве актёра. После окончания колледжа Джоэл четыре года провёл, обучаясь в Нью-Йоркском Университете, Итан учился на философском факультете Принстонского Университета. Первый же их фильм получил высочайшие оценки критиков. Некоторый спад у братьев был в начале 2000-х годов, но возвращение Коэнов в «большой» кинематограф получилось фееричным. Их фильм «Старикам тут не место» получил три премии «Оскар (адаптированный сценарий, режиссура и лучший фильм).





новеллу «Kick-Ass», уже отказали несколько крупнейших голливудских студий. Вероятно, все дело в том, что в фильме будет слишком много насилия. К примеру, там будет 11-летняя девочка, ругающаяся как сапожник и крошащая врагов на кусочки огромным мечом. А главным героем будет школьный неудачник, решивший стать супергероем по имени Kick-Ass и после первой встречи с настоящими бандитами действительно им ставший. Впрочем, несмотря на отказы, режиссер уже смог набрать около 30 миллионов долларов из независимых источников.

Студия DreamWorks Animation собирается заработать все деньги вселенной. Иначе зачем бы им делать «Кунг-фу Панду 2» и «Мадагаскар 3»? Впрочем, куда больше вопросов о душевном здоровье студийных боссов возникло бы в том случае, если продолжения мультфильмов, каждый из которых принес студии по полмиллиарда прибыли, не стали бы снимать. А зрителям только в радость снова увидеть толстяка По или узнать, чем закончилось возвращение в Нью-Йорк жителей зоопарка, отдохнувших на Мадагаскаре.



Квентин Тарантино, опрометчиво пообещавший привезти своих «Бесславных ублюдков» на Канны-2009, спешно собирает актерскую команду. Его выбор, мягко говоря, может удивить – Бред Питт, Майк Майерс, Элай Рот, Адам Сэндлер, Саймон Пегг, Настасья Кински и т.д. Впрочем, это те, кого он хотел бы видеть в своем фильме. Но ввиду спешности съемок ему не всегда удается согласовать все детали съемочного процесса с актерами. Так, Саймону Пеггу, который и рад бы сниматься у Квентина, не позволяет этого сделать контракт с одной из крупных студий. Правда,Саймон пока единственный из заявленного списка, кто вынужден был отказаться от съемок. Остальных, по всей вероятности, можно будет увидеть на ближайшем фестивале на Лазурном берегу.

Голливуд продолжает реанимировать великих киноманьяков прошлого. Уже были или появятся в ближайшее время обновленные Фредди Крюгер, Джейсон и Майкл Майерс. А теперь Sony Pictures собирается снимать римейк еще одного культового ужастика. «Кэндимэн» – фильм, основанный на рассказе Клайва Баркера The Forbidden. Правда, пока у студии нет ни сценариста, ни режиссера. Единственное, что у них есть, это идея сделать главного героя белым. Странная, надо сказать, идея, ведь во всех предыдущих фильмах Кэндимэна играл афроамериканец Тони Тодд.

› Секретные материалы: Хочу верить

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
драма, детектив
Режиссер:
Крис Картер
В ролях:
Дэвид Духовны, Джилиан Андерсон, Аманда Пит, Билли Коннолли
Страна:
США, Канада
Продолжительность:
104 минут
Формат изображения:
WideScreen 2.35:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1, русский DTS Surround
Субтитры:
Русский/Украинский/Казахский



Второй полнометражный фильм оказался совсем не тем, чего ждали зрители. «Секретные материалы: Хочу верить» – это не детектив, в нем нет ни мистики, ни фантастики. В первую очередь, это фильм о чувствах, о работе, которая встает между любящими людьми, о морали, о выборе. В общем, это не «Секретные материалы» в том виде, в котором привыкли видеть «X-Files» фанаты. Именно поэтому фильм провалился в прокате – те, кто не забыл, что такое «СМ», разочаровались, не получив привычного саспенса, да и слишком много времени прошло с момента окончания окончания сериала. Однако посмотреть картину все же стоит. Не как новые «Секретные материалы», а как неплохую ленту о проблемах, разделяющих близких людей, о непонимании между ними. Малдер, как и раньше, увлечен поисками, пусть со временем причина увлеченности поменялась, Скалли тоже в своем роде фанатик, но проблем у нее больше, чем у Малдера, да и выбор сложнее. На фоне их совместной деятельности все священники-педофилы и пугающие эксперименты меркнут, они совсем не важны. Тот, кто этого не понял в кинотеатре, должен пересмотреть фильм на DVD.

› Школа выживания

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
комедия
Режиссер:
Стивен Брилл
В ролях:
Нат Хартли, Трой Джентиле, Йен Робертс, Оуэн Уилсон
Страна:
США
Продолжительность:
109 минут
Формат изображения:
WideScreen 2.35:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1, английский Dolby Digital 5.1
Субтитры:
отсутствуют



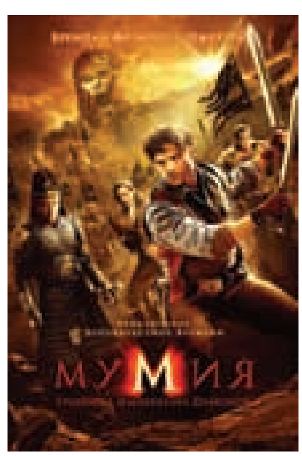
Комедии про Учителя и компанию придурков, которую он должен превратить в супергероев, строятся по одному и тому же принципу. Придурки должны быть совсем уж законченными, не иметь ни шанса на выздоровление. Учитель должен быть старым, мудрым Учителем с большой буквы. А процесс тренировки или совершенно реалистичным, с некоторыми поправками на комедийный жанр, или таким же как придурки – идеально дурацким и совершенно невозможным. В «Школе выживания» нарушается всего один канон – Учитель здесь еще больший идиот, чем его подопечные. Точнее подопечные – вовсе не идиоты, они всего лишь три маленьких забитых ребенка, которые хотят отомстить миру в целом и уродам-старшеклассникам в частности. Зато у их тренера – наемника-самозванца в исполнении Оуэна Уилсона – заряда бодрого идиотизма хватает на всех четверых. И в общем-то, это совершенно правильный ход. Уилсон все же актер с опытом и талантом, в отличие от детей, ему и работать за четверых. Надо сказать, он весьма неплохо справляется, периодически действительно смешно.

› Мумия: Гробница императора драконов

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
боевик, приключения
Режиссер:
Роб Коэн
В ролях:
Брендан Фрейзер, Джет Ли, Мария Бело, Мишель Йео
Страна:
Германия, США, Канада
Продолжительность:
112 минут
Формат изображения:
WideScreen 2.35:1
Формат звука:
Русский DTS 5.1
Субтитры:
Русский



Возрождать франчайз спустя семь лет после выхода последнего фильма – довольно рискованный шаг. Однако он оправдал себя на все сто. «Мумию» помнят и любят, особенно за пределами США, за отличный юмор, качественный экшн, за харизматичных актеров и интересную историю. Собственно, все это есть и в третьей части с двумя небольшими поправками. Во-первых, с юмором в третьем фильме немного переборщили. Не то чтобы это слишком напрягало, но в фильме вообще нет драмы – третья «Мумия» представляет собой полтора часа смеха или, как минимум, улыбок. Вторая претензия касается одного из главных актеров. Зачем нужно было приглашать Джета Ли, если с ним не было поставлено ни одной действительно запоминающейся боевой сцены? В остальном же «Мумия: Гробница императора драконов» так же бодра, занимательна и динамична, как и ее предшественники. И в отличие от второй части в ней оставлен прямой и неприкрытый задел для четвертой серии. А в ожидании возвращения Рика О'Коннела и семьи можно еще пару раз пересмотреть третью часть.

Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3060 руб.
На 12 месяцев – 5292 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в апреле, то журнал будете получать с ноября.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4180 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон).
Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ___________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________________ 2008 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ________ корпус ____________________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

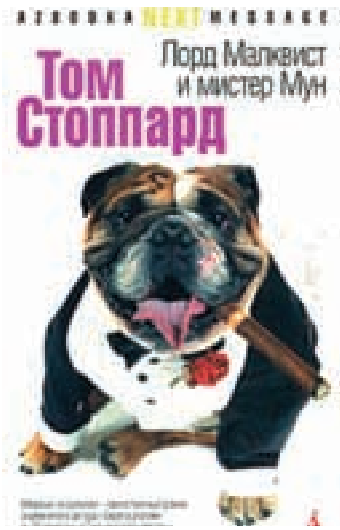
Извещение	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «__________» с __________ 2008 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика
Квитанция	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «__________» с __________ 2008 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика

Bookshelf

Хорошие книги на полку

ТЕКСТ
Вячеслав Гаврилов

Лорд Малквист и мистер Мун



Том Стоппард

Жанр: литература парадоксов
Издательство: Азбука-классика

Драматурги – высшая каста, мастера сюжета и действия. Их можно пересчитать по пальцам. Но по-настоящему выдающийся драматург – этот тот, кто умеет удерживать зрительский интерес, сочетая в своих произведениях интригу и философичность с яркими образами характерных ролей и словесным великолепием. Да, и при этом не забывает о самом главном – уважении к зрителю. Стоппард – один из немногих счастливчиков, сумевших развить в себе абсолютно все необходимые драматургу качества. Они проявились в полной мере в легендарной пьесе «Розенкранц и Гильденстерн мертвы», написанной в 1967 году. До нее были журналистские статьи, театральные обзоры, рецензии на кинофильмы. Стоппард писал пьесы для телевидения и радио (иногда – огромных форматов, измеряемые десятками часов), пробовал себя как прозаик (напечатано несколько рассказов).

После «Розенкранца и Гильденстерна» на Стоппарда одна за другой посыпались премии и его творчеству был обеспечен стабильный интерес публики. Оригинальные пьесы появлялись нечасто, но регулярно, и каждая из них становилась своего рода событием театральной жизни. Это «Берег утопии», «Настоящий инспектор Хаунд», «Травести», «Аркадия», «Индийская тушь», «Изобретение любви» и многие другие. Стоппард – автор сценариев к таким фильмам, как «Ватель», «Влюбленный Шекспир», «Бразилия», «Империя Солнца» (по роману Дж. Г. Балларда).

Добившись значительных успехов в драматургии, Стоппард решил попробовать силы в прозе, выпустив свой пока единственный роман «Лорд Малквист и мистер Мун». Искусный мастер парадоксов, великолепный интерпретатор классики, интеллектуальный виртуоз, склонный пародировать реальность, автор на страницах «Лорда Малквиста и мистера Муна» вывел надменного денди, будто перенесшегося в XX век прямиком из XVIII века, его незадачливого биографа с красавицей женой повышенного спроса, ирландца верхом на осле, уверенного, что он Воскресший Христос, и двух ковбоев со своими верными кольтами, устраивающих перестрелку на аллеях Гайд-парка...

Особенно интересно читать творение Стоппарда еще и потому, что он работал вне рамок своего жанра, попробовал себя в ином амплуа, и притом весьма успешно. Лаконичность фраз, четкость и ясность образов вкупе с мастерским умением автора выстраивать вереницу непонятных событий таким образом, что они обретают законченное сюжетное очертание, делает книгу «Лорд Малквист и мистер Мун» интересной и увлекательной. Рекомендуем!

Порою блажь великая

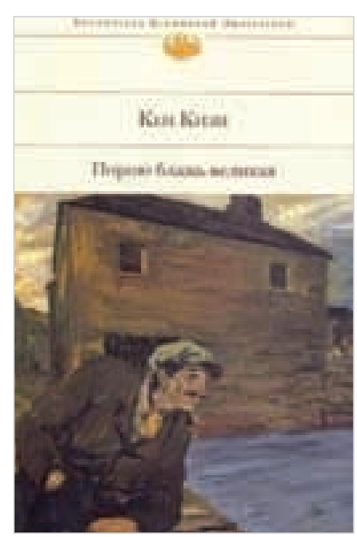
Кен Кизи – в литературе личность знаковая. Мало кто из литературных деятелей может похвастаться столь же необыкновенной биографией, как у него. Будучи студентом, он по сиюминутному желанию бросил учебу в Стэндфордском университете и примкнул к движению контркультуры. Вместе с Тимоти Лири пропагандировал наркотики, в психиатрической лечебнице города Менло-Парк экспериментировал на себе, принимая ЛСД и другие препараты, за что получал от лечебницы стипендию. В 1962 году опубликовал роман «Пролетая над гнездом кукушки»(в 1975 году по этому роману был поставлен нашумевший фильм с Джеком Николсоном в главной роли).

Опубликовав в 1964 году роман «Неплохая идея», Кизи решил «завязать» с литературой: он организовал джаз-банд, купил автобус и отправился в путешествие по США и Мексике; был арестован за хранение марихуаны, бежал в Мексику, инсценировал самоубийство, по возвращении в США пять месяцев провел в тюрьме. В начале 70-х вернулся к писательскому труду. Из последних произведений Кизи можно выделить романы «Песня моряка» (1992) и «Последний круг» (1994).

Весьма интересная и насыщенная событиями жизнь Кена Кизи не могла не отразиться на его творчестве. «Порою блажь великая» – одно из лучших творений, вышедших из-под пера автора, философичное и глубокое. Когда читаешь его, складывается впечатление, будто бы Кизи, уподобляясь бессмертному классику Михаилу Булгакову, употреблял наркотики при написании своего творения. Что, как и в случае с нетленным «Мастером и Маргаритой», явно пошло произведению на пользу.

По сюжету, в орегонских лесах, на берегу великой реки Ваконды-Ауги, в городке Ваконда жизнь подобна древнегреческой трагедии без права на ошибку. Посреди слякоти и осени, отчаянной гонки лесоповала, обреченной забастовки, клан Стэмперов, записных упрямцев, бродяг и одиночек, живет по своим законам, и нет такой силы, которая способна их сломить. Каждодневная борьба со стихией и непомерно тяжкий труд здесь обретают подлинно ветхозаветные масштабы. Обыкновенные люди вырастают до всесильных гигантов. История любви, работы, упорства и долга оборачивается величайшей притчей столетия. Кизи рассказывает воистину библейскую историю о любви, о силе, о великом упрямстве, о клане Стэмперов, которые никому и ничему не уступят ни дюйма.

«Порою блажь великая» можно отнести к особому жанру, называемому «высокая литература». Думается, многие, прочтя данное произведение Кена Кизи, вынесут из него что-то свое, и посему книга будет интересна всем.



Кен Кизи

Жанр: приключения, притча
Издательство: Эксмо

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Игорь Сонин



ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Меланхолия Харухи Судзумии

Формат:
телесериал, 14 эпизодов

Режиссер:
Тацуя Исихара

Год производства:
2006

Издатель:
«Реанимедиа»

Студия:
Kyoto Animation

Наша оценка:
нужно смотреть



Харухи-тян зовет! Не будь овощем, вступай в команду SOS!

Меланхолия Харухи Судзумии

Вот что мы написали про первый эпизод «Меланхолии Харухи Судзумии», когда он стартовал на японском телевидении в апреле 2006 года: «Задиристая Харухи Судзумия стала символом этого сезона. Suzumiya Haruhi no Yuutsu – лучший пример небанального сериала про старшеклассников, который не отпускает ни на секунду: в жизни не угадаешь, какую штуку отколют герои в следующей сцене». С тех пор необычная школьница Харухи и ее команда SOS стали всем известным символом аниме и анимешников. Энергичная и неугомонная Харухи не способна сидеть сложа руки. Она все время подбивает товарищей – апатичного Кёна, симпатичную Микурочку и молчаливую Юки – на разнообразные авантюры. Например – снять любительское кино про боевую официантку из будущего.

Дебютная серия «Меланхолии Харухи Судзумии» сбивала с ног: вы смотрели тот самый любительский «кинофильм», записанный героями аниме-сериала по собственному сценарию и с собственным участием. Играют они как умеют: то перевирают реплики, то забудут, когда в обморок упасть, то споют песню, не вытягивая ноты, то посмотрят не туда, куда нужно, то изобразят зомби с нескрываемым удовольствием и заметными улыбками. Рискну предположить, что для аниматоров и актеров озвучки это был творческий кошмар. Впервые пришлось рисовать не просто вымышленных геро-

ев, а вымышленных героев, которые неумело пытаются притвориться другими вымышленными героями.

И вот, два с половиной года спустя, Харухи приходит в Россию. Нашим изданием «Меланхолии» занимается компания «Реанимедиа», которая отлично себя зарекомендовала дубляжем полнометражного фильма «Девочка, покорившая время». Этот дубляж был настолько удачен, что мы не задумываясь назвали его лучшим среди всего, что было когда-либо сделано в России в области перевода аниме. Но теперь обладание титулом уже не столь однозначно: «Меланхолия Харухи Судзумии» настолько же восхитительна. В издевательской первой серии опенинг поет Микурочка, этот «прилетевший из будущего сладостный амурчик». Герои очень стараются, изображая из себя путешественников во времени, колдуний и экстрасенсов, а Кён за кадром иронически комментирует эти «козьи потягушки». И в русской озвучке, точно как в японской, – персонажи оговариваются, путаются в словах, говорят зажатыми от смущения голосами – короче, играют как могут. А затем, со второй серии, и изображение, и озвучка становятся «нормальными», и наши актеры с легкостью раскрашивают речь персонажей искренними эмоциями. Удачен и текст, и поэтому вы наизусть,запомните многие фразы из дубляжа, как если бы за их незнание Харухи обещала смертную казнь.

Мы списались по электронной почте с Артемом Толстобровым, генеральным директором «Реанимедии» и бессменным организатором Воронежского аниме-фестиваля, и он рассказал, как компании удается быть лидером отечественной индустрии: «У нас есть собственная дубляжная студия, которой руководит замечательный режиссер, заслуженный артист России Александр Фильченко. У нас есть проверенная команда любимых актеров, но на главные роли мы стараемся находить «свежие» голоса. Молодых героев у нас обычно играют молодые актеры, часто – студенты или недавние выпускники актерских ВУЗов. Фильмами о работе над дубляжами мы когда-нибудь обязательно займемся; наша ближайшая цель – раздел сайта, посвященный исполнителям и их персонажам». За время подготовки номера к печати этот раздел на сайте появился, и теперь по адресу http://www.reanimedia.ru/dub.html можно увидеть фотографии актеров, работавших над ключевыми ролями в «Меланхолии» и других сериалах. Кстати, Александр Фильченко каждый год появляется на Воронежском фестивале, чтобы пообщаться со зрителями аниме.

Превосходно овладев творческой стороной процесса, «Реанимедиа» довела до совершенства и техническую. Отечественная озвучка «Меланхолии» записана в формате 5.1, в то время как японская – в обычном 2.0. Видеоряд в формате PAL Progressive обеспечивает максимально возможное качество изображения, которое отлично смотрится не только на обычных телевизорах, но также на мониторах и панелях с прогрессивной разверткой. Артем говорит об этом без гордости, как о чем-то само собой разумеющемся – «стараемся соответствовать». Многие люди в «Реанимедии» смотрят аниме уже не первый десяток лет, и свой огромный опыт они вкладывают в любимую работу.

На вопрос о миссии и стратегии Артем Толстобров отвечает простыми словами: «Нам повезло – мы нашли своего зрителя. Но это вряд ли произошло бы, относись мы к своей работе как к тяжкому бремени. Мы чувствуем ответственность за российский рынок, но никакой миссии



Слева направо: спокойная Юки, энергичная Харухи, кавайная Микурочка.

у нас нет – по большому счету, мы всего лишь пытаемся угодить тому зрителю (весьма требовательному и вредному), который сидит в нас самих. Очень хотелось бы, чтобы этот зритель не накопил усталости и сохранил свежесть восприятия. Пока аниме способно радовать и удивлять, нам хотелось бы делиться этой радостью». Мы могли бы занять весь журнал, расписывая прелесть отечественной озвучки, но ограничимся всего двумя полосами. Хотите верьте, хотите – загляните на диск и посмотрите русскоязычный опенинг сами. Вы убедитесь: ничего подобного в нашей индустрии нет и не предвидится. Превосходные дубляжи от «Реанимедии» заставляют понять, почему озвучка считается в Японии одной из важнейших составляющих аниме. Ты неожиданно замечаешь, что на экран можно вовсе не смотреть, а потом и ловишь себя на том, что уже просто слушаешь звук как «радиодраму». Именно в такие мгновения становится ясно, почему эти «драмы» так популярны в Японии. Эти голоса хочется слушать снова и снова, замечательные песни из опенинга и эндинга хочется покупать на синглах и в саундтреке, и вдруг, именно благодаря дубляжу, ты видишь мир аниме таким, каким его знают японцы. **СИ**



Справа: Анимешники полюбили танец из эндинга «Меланхолии Харухи Судзумии» и не раз исполняли его на аниме-фестивалях.









В России «Меланхолия Харухи Судзумии» издана с необычными, горизонтальными обложками.

Новости

В материале, посвященном «Стальному алхимику», мы распространяли слух о том, что в Японии идет работа над созданием продолжения. Как в воду глядели: на обложке свежевышедшего двадцатого тома манги крупными буквами написано, что, мол, «скоро на экранах – новый телесезон!». Ни даты, ни каких-либо других подробностей пока нет, но логично предположить, что премьера состоится либо нынешней осенью (к юбилею), либо в следующем апреле (чтобы избежать конкуренции с Soul Eater). Напомним, что оригинальный сериал стартовал пять лет назад – 4 октября 2003-го.



Американские и японские партнеры собираются продолжить работу над аниме-сериалом Afro Samurai. Новые эпизоды, собранные в цикл под заголовком Resurrection, должны быть готовы к январю следующего года. Как обычно, продюсирует сериал и озвучивает главного героя Сэмюэль Л. Джексон. Кроме того, в следующем году выйдет еще и видеоигра по сериалу для PlayStation 3 и Xbox 360.



Знаете аниме-сериал Space Battleship Yamato («Космический крейсер Ямато»)? Скорее всего, нет, потому что последний канонический полнометражный фильм о его путешествиях вышел более четверти века назад. А ведь в свое время именно «Ямато» был предтечей самого «Гандама»! Нынче в моде римейки и воскрешения – «Гандамы» снимают не первое десятилетие, «Макросс» ожил с огромным успехом, даже «Евангелион» и тот переделали. Вот и 73-летний продюсер-ветеран Ёсинобу Нисидзаки намерен возродить былую славу «Ямато». Он основал компанию Yamato Studio и обещал поразить всех своей последней работой, которую можно будет увидеть на экранах в следующем году.

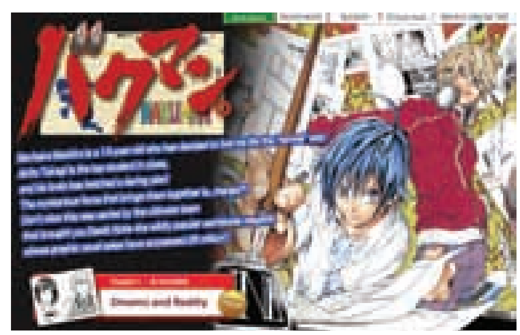
Фильмы Хаяо Миядзаки в России

Свежая лента Миядзаки-старшего «Рыбка Поньо на утесе» прошла в Стране пушистых Тоторо с огромным и заслуженным успехом. Однако за границу картина попадет не так скоро, как хотелось бы. Фильм внесен в программу Венецианского фестиваля, а кинопрокат даже в Великобритании запланирован на апрель следующего года. Ну а в нашей стране кинопремьера «Рыбки Поньо» состоится и того позже – 2 августа 2009 года. До этой даты остался почти год, и все это время компания RUSCICO будет выпускать на DVD классические картины студии Ghibli. Совсем скоро выходят диски в обложке «стекло» фильмов «Небесный замок Лапута», «Мой сосед Тоторо», «Еще вчера», «Замок Калиостро» и «Панда большая и маленькая», а в конце года эти же картины будут опубликованы в коллекционных изданиях с дополнительными материалами. Наконец, в ограниченный кинопрокат в этом году должны выйти четыре других замечательных фильма: «Ведьмина служба доставки», «Порко Россо», «Шепот сердца» и «Наши соседи Ямада».



Манга и Интернет – любовь навек!

Кажется, под таким лозунгом прошел последний месяц. Японская компания Futabasha открыла бесплатную службу сетевого распространения манги под адресу http://comichigh.jp, американская фирма Digital Manga запустила бета-тестирование аналогичной платной службы по адресу http://www.emanga.com, Ёситоси Абэ («Эксперименты Лэйн», Haibane Renmei) опубликовал на iTunes в двадцати странах свою пятидесятистраничную работу Pochiyama at the Pharmacy. Но всех, как обычно, переплюнул журнал Weekly Shonen Jump. В нем началась публикация новой манги от авторов «Тетради смерти» – художника Такеси Обаты и сценариста Цугуми Обы. Комикс называется Bakuman; действие происходит в современной Японии, а главные герои – два парня (художник и сценарист), решившие создать свою собственную мангу. В первой же главе они обсуждают успех «Тетради смерти» и думают, получится ли повторить его. Так вот, сотрудники журнала выложили в Сеть первую главу Bakuman одновременно с ее печатным дебютом на своем сервере http://www.jumpland.com, да еще и на четырех языках – японском, английском, немецком и французском. Тенденция ясна: скоро любую мангу можно будет читать онлайн на сайте издательства и за символическую плату.





Телесериал «Меланхолия Харухи Судзумии» продается в России в двух вариантах издания: обычном и коллекционном. Обычное издание – это четыре DVD, на каждом из которых записано три-четыре эпизода сериала. Диски упакованы в картонные коробочки, внутри каждой кроется приятный бонус – две открытки с изображением героев сериала. Коллекционное издание – это восемь дисков в специальном большом боксе. Кроме четырех DVD обычного издания в комплект входят еще столько же дисков с «телевизионным» порядком серий и телевизионными анонсами, косплейный желтый ободок для волос Харухи, красная нарукавная повязка главы команды SOS, значок, магнит на холодильник, 4 открытки и 4 мини-плаката, набор наклеек и буклет на 48 страниц.



Мини-обзоры

エレメンタル ジェレイド

Воздушные пираты. Диск 1

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Воздушные пираты. Диск 1
Режиссер:
Сигэру Уэда
Год производства:
2005
Регион:
Россия
Наша оценка:
для фанатов



Шаблон на шаблоне сидит и шаблоном погоняет – таким, если вкратце, предстает сюжет «Воздушных пиратов». Судите сами: неуклюжий новичок в команде летающих флибустьеров находит волшебную девочку, в которой заключена таинственная сила. Каждый рад наложить руки на это сокровище, и парочку затягивает в круговорот надуманных приключений глобального масштаба. И уж само собой, все это время им приходится выяснять, кто кого любит, кто кого защищает и кто с кем может держаться за ручку. Аниме рассчитано на юного зрителя: об этом говорит и простецкая история, и незамысловатый дизайн персонажей, и цветастые костюмы. Сериал «Воздушные пираты» встает в один ряд с «Рагнарёк. The Animation» и «El-Hazard: Странники» и логичным образом дополняет линейку «детских» тайтлов, выпущенных в России компанией MC Entertainment.



Вверху: Уже по одному внешнему виду героев можно сказать, что перед нами – обычное фэнтезийное аниме.

かりん

Karin. Volume 1

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Karin. Volume 1
Режиссер:
Синъитиро Кимура
Год производства:
2005
Регион:
США
Наша оценка:
для фанатов



Карин – вампирша наоборот. Обычные вампиры пьют человеческую кровь, а Карин производит в своем организме слишком много красной жидкости и должна кусать людей, чтобы эту жидкость в них влить. Семейство родственников-вампиров недолюбливает Карин и считает ее белой вороной, но это позволяет ей ходить в нормальную человеческую школу и жить нормальной человеческой жизнью. А где школа – там и до романтики недалеко! У Карин завязываются близкие отношения с мальчиком по имени Кента, и вскоре он узнает ее секрет. Отношения между ними крепнут, и постоянно подвергаются проверкам на прочность. Знаете, как бывает: вылезет из гроба бабушка-вампирша, и давай молодежи кровь портить. По сравнению с современным Rosario + Vampire не столь молодой сериал Karin – более невинный и трогательный, но такой же посредственный.



Вверху: Одинокая девушка познакомится с симпатичным вампиром без материальных и жилищных проблем.

ひだまりスケッチ×３６５

Hidamari Sketch X365. Volume 1

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Hidamari Sketch X365. Volume 1
Режиссер:
Акиюки Синбо
Год производства:
2008
Регион:
Япония
Наша оценка:
можно смотреть



Hidamari Sketch X365 – один из тех сериалов, которые все равно никто не станет смотреть. Он очень хорош, но не попадает в шаблон анимешного блокбастера. Hidamari Sketch X365 – сиквел первого, оригинального Hidamari Sketch, созданного под руководством Рёки Камицубо. Работу над вторым сезоном отдали гениальному режиссеру Акиюки Синбо (The SoulTaker, Sayonara Zetsubou Sensei), и его вмешательство заметно с первой же серии. Hidamari Sketch X365 – это снова история о наивных и симпатичных девочках-художницах, история, изменившаяся неуловимо, но разительно. Удачные ракурсы, остроумные диалоги, блестящий дизайн костюмов, оригинальный визуальный стиль и несложные сюжеты о теплых человеческих отношениях – список достоинств Hidamari Sketch X365 велик, но среди них нет ни одного, которое могло бы привести сериал к массовому успеху.



Вверху: Кто съел печенье? Я съел печенье?

Манга

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Темнее, чем индиго (Ai Yori Aoshi)
Создатель:
Ко Фумидзуки
Первая публикация:
1998
Журнал: Young Animal
Наша оценка:
для фанатов

Темнее, чем индиго (Ai Yori Aoshi)

藍より青し

Знающие люди называют мангу «Темнее, чем индиго» аналогом Love Hina в антураже традиционной японской культуры. Главный герой, бестолковый парнишка Каору, влачит никчемное существование до тех пор, пока невесть откуда на его голову не сваливается прекрасная и безумно влюбленная девушка Аой. В первом же томе они спят голышом под одним одеялом, прижавшись друг к другу, – казалось бы, тут и сказочке конец. Ан нет: в следующей главе они как ни в чем не бывало превращаются в стереотипных героев романтической комедии и боятся не то что поцеловаться – взяться за руки. Тем не менее, Каору и Аой начинают жить вместе, да не вдвоем, а с толпой прочих, за уши притянутых соблазнительных девиц. Разбираться в отношениях героям предстоит аж семнадцать томов. Вы наверняка уже заметили русский язык на этой странице, и не зря. «Темнее, чем индиго» издается на территории России компанией «Сакура-пресс», которая лучше всего известна публикацией манги «Ранма 1/2». Русское издание продается в обычных книжных магазинах, и это, пожалуй, первая публикация столь продолжительной и известной романтической комедии в нашей стране.





ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Moonlight Mile
Создатель:
Ясуо Отагаки
Первая публикация:
2000
Журнал: Big Comic Superior
Наша оценка:
для фанатов

Moonlight Mile

ムーンライトマイル

Аниме-сериал Moonlight Mile, вышедший на экраны в 2007 году, являл собой пример суровой, драматичной и дотошной научной фантастики. Его серьезность резко контрастировала с легкомысленным настроем прочих аниме сезона. Оригинальная манга еще круче: она начинается с откровенной сцены группового секса и продолжается так же – без купюр. История мужчин-космонавтов в манге столь же серьезна, как и аниме, с той разницей, что не проходит и главы, чтобы кто-нибудь не затащил в постель симпатичную девицу. И даже покидающий атмосферу шаттл сравнивается с голой танцовщицей, скачущей на сцене Мариинского театра (не шутка). Эта перчинка лишний раз подчеркивает, что манга Moonlight Mile – для взрослого мужчины, которому давно надоели романтические школьные комедии и разноцветные пластмассовые гандамы. Он воспылал чистой и негасимой любовью к холостяцким похождениям, бескрайнему космосу, могучей технике, международной политике и квантовой физике. Moonlight Mile обладает особенным и своеобразным шармом, который придется по вкусу отнюдь не каждому.





Игры

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Moeru Mahjong: Moejong!
Платформа:
PlayStation Portable
Авторы:
Hudson Soft
Дата релиза:
23 октября 2008 года

Moeru Mahjong: Moejong!

萌える麻雀 もえじゃん!

Японцы очень любят все кавайное, чистенькое и миленькое. Поэтому они не могут выпустить даже простой, обычный виртуальный маджонг. Не продастся. То ли дело портативный маджонг с анимешными девочками – это да, будет хит. Название Moejong («Моэ-джонг») содержит в себе корень «моэ», что значит – прелестный и трогательный. Ну а чтобы сделать игру совершенно неотразимой, разработчики пригласили на озвучку состав B группы AKB48 (всего в группе, как можно догадаться, поют и пляшут аж 48 юных красавиц, но это совсем другая история). Moeru Mahjong: Moejong! будет продаваться также и в коллекционном издании, куда войдет охапка сувениров для любителей… нет, не маджонга – молоденьких певичек из AKB48.



Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Посольство Японии в России
Адрес:
http://www.ru.emb-japan.go.jp
Язык:
русский

Посольство Японии в России

Сайт посольства Японии в России – удивительно полезный ресурс, даром что официальный. Здесь можно прочитать обращения и заявления членов посольства и правительства Японии (например, касательно войны в Грузии); узнать о возможностях работы и учебы в Стране вежливых чиновников; посмотреть программу культурных мероприятий, проходящих на территории России; проконсультироваться по вопросу получения визы или даже посмотреть список курсов японского языка в различных городах нашей страны.



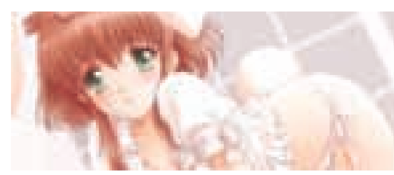
FAQ

Популярные вопросы об аниме

Подскажите какие-либо русские интернет-магазины, торгующие товарами для анимешников, сумками, например?
Нам нравится русский сайт http://nodanoshi.net, однако опыт поколений показывает, что любые товары, связанные с аниме, разумно покупать в заграничных онлайновых магазинах. Там и выбор значительно больше, и цены ниже. Одна проблема – доставка.

На каком сайте можно приобрести анимешные фигурки? Сколько будет стоить доставка?
Рекомендуем заказывать анимешные фигурки непосредственно из Японии. Доставка в таком случае будет стоить около двух-трех тысяч рублей в зависимости от магазина, способа отправки и размера посылки. Это дороговато, но вы существенно сэкономите, если будете заказывать сразу несколько фигурок – например, объединившись с друзьями. Нам нравятся вот эти магазины: Hobbylink Japan (http://www.hlj.com) и HobbySearch (http://www.1999.co.jp/eng).

Назовите 10 самых лучших хентай-фильмов?
Обязательно назовем, но не сейчас, а позже. Мы уже давали обещание сделать материал «Хентай-3» и подробно рассказать о феномене, с названиями и примерами. Мы помним об этом, и материал будет опубликован в следующем году.



Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

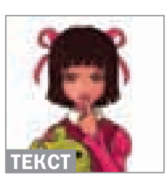
Снизу: Ни одна выставка фигурок обходится без нестареющей Рэй Аянами! На этот раз – от Kotobukiya.



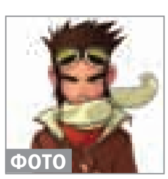


«СИ» в Японии: Wonder Festival

часть пятая



Наталья Одинцова



Алексей Дубинский

Во время визита в студию SNK мне показали «уголок славы»: несколько витрин со статуэтками героев и героинь King of Fighters, саундтреками к играм и прочими милыми фэнскому сердцу сопутствующими товарами. «Скажите, это по вашей инициативе такие крупные компании как Alter или Max Factory выпускают миниатюрные копии Май Сирануй?» – поинтересовалась я у Синьи Мориситы, отвечающего в SNK за международный PR. «Нет, обычно изготовители первыми обращаются к нам с предложениями увековечить того или иного персонажа в поливинилхлориде», - ответил он. Мастер-модель для формовки может сделать штатный скульптор компании (такой политики придерживается, например, мастерская Kotobukiya), но уже упомянутые Alter и Max Factory нередко находят достойные тиражирования образцы на Wonder Festival – главной японской выставке-продаже фигурок, которая проходит дважды в год: в феврале и августе. Скульпторов-одиночек она привлекает как возможностью засветиться перед издателями, так и «однодневной лицензией» – правом весь день торговать статуэтками лицензированных персонажей, не отчисляя мзды правообладателям. Главная и самая ощутимая разница между официальной продукцией и любительской – степень завершенности модели. Любители чаще создают так называемые «сборные модели». Как очевидно из названия, это фигурки-полуфабрикаты – перед тем, как водрузить их на полку, придется повозиться со сборкой и окраской. Компании же торгуют готовыми статуэтками, покрашенными фабричным способом и сделанными не из дорогостоящих материалов, а относительно дешевого поливинилхлорида (PVC).

Уже на прошлогодних Wonder Festival стало очевидно: все меньше и меньше сим-







патичных «сборных моделей» (еще их называют garage kit) так и остаются полулегальным товаром, раздобыть который за пределами Японии достаточно сложно (фигурки оригинальных персонажей скульпторы еще готовы слать за границу, а вот ту же Аску Лэнгли или Рэй Аянами – ни-ни). Если авторы изваяли популярного героя, причем изваяли хорошо, велика вероятность, что через полгода статуэтку превратят в PVC и ее удастся купить без особых трудностей. Нынешний, летний Wonder Festival, подтвердил: дела по-прежнему именно так и обстоят. А соответственно, растет число скульпторов-любителей (устроители даже сняли в этот раз дополнительный зал комплекса Tokyo Big Sight) и появляется все больше достойных внимания работ. Нет отбоя и от посетителей: еще за два часа до открытия выставки очередь из любопытствующих растянулась на три железнодорожных станции. Что же их ждало внутри?

Видеоигры

Официальные фигурки:

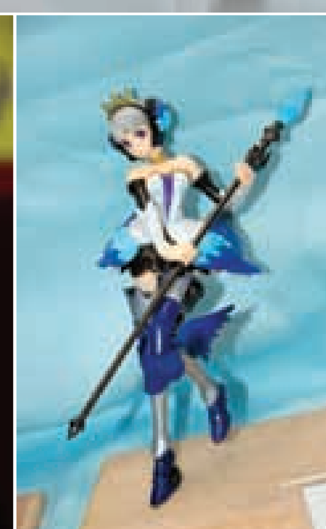


Японцы страсть как любят сериал Monster Hunter, файтинги и Сейбер, невозмутимую рыцаршу из хентайного «симулятора свиданий» (а также не вполне хентайного аниме) Fate/Stay Night. Вдобавок, скульпторы по-прежнему охотно лепят фигурки по Persona 3, причем не только андроида Айгис или самих Персон, но и персонажей в обычной, ничем не примечательной одежде. Неожиданный наплыв статуэток по beat'em'up с элементами RPG, Odin Sphere, объяснить куда проще: уж очень запоминающийся дизайн у трех главных красавиц игры – Гвендолин, Мерседес и Вайолет.









«Сборные модели»:





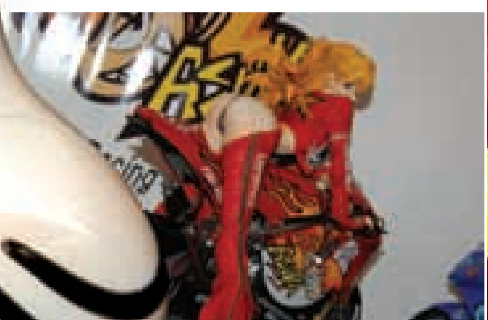


Аниме

«Сборные модели»:



Харухи Судзумия стремительно проигрывает по популярности Йоко из Gurenn Lagann: рыжеволосая дива с невообразимой винтовкой и в микроскопических шортиках настолько востребована, что даже Аску Лэнгли из NGE запечатлели в ее костюме. Не ослабевает интерес к сериалу Code Geass, дизайны к которому рисуют художницы из квартета Clamp (X1999, Tokyo Babylon). Более того, главных героев лепят едва ли не чаще, чем их напарниц: на одну фигурку зеленоволосой C.C. приходится одна фигурка Лелуша Ламперужа, что само по себе достижение. Райто из Death Note или Каору из того же NGE такое и не снилось.





Официальные фигурки:

Фигурки по эскизам известных художников

Когда-то мастерские Reflect и Cerberus Project первыми начали делать «сборные наборы» по эскизам художника Синьи Ямаситы, любителя «пин-апных» барышень. Вскоре по образцу и подобию этих наборов выпустили официальные статуэтки, и Ямаситу полюбили едва ли не сильней, чем Ранге Мурату, художника, дизайнера и автора эскизов к аниме Last Exile.





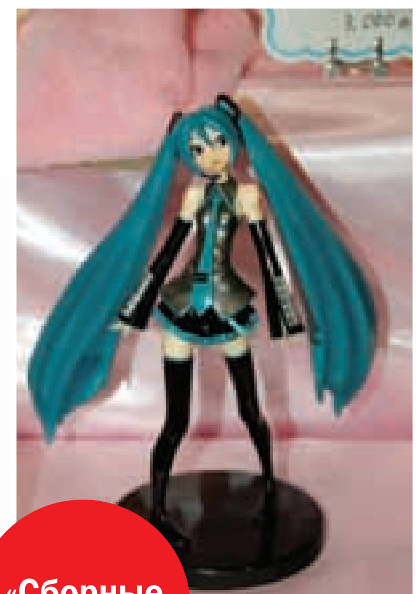




Официальные фигурки:

Vocaloid

Vocaloid – программа, которая позволяет синтезировать вокальные партии, используя сэмплы голосов настоящих певцов. Движок к ней создает компания Yamaha. По давней японской традиции для каждой версии Vocaloid придумывают персонажа-талисман. Наибольшей популярностью пользуется зеленоволосая Хацунэ Мику (Hatsune Miku): она обзавелась своим собственным официальным комиксом, появилась в качестве гостевого персонажа в аниме. А в конце июля вышел Gackpoid – Vocaloid, сэмплы для которого записал певец Гакт.



«Сборные модели»:





Pinky Street

Не ослабевает народная японская любовь к куколкам Pinky: их одевают в самодельные костюмы, а то и превращают в известных персонажей, заново вылепляя волосы, одежду и аксессуары. Некоторые авторы даже делают целые диорамы: скульптурные композиции с участием большеглазых крох.



«Сборные модели»:



Оригинальные фигурки

Помимо миловидных девочек или, скажем, симпатичных кошек на Wonder Festival предостаточно и более диковинных вещиц: например, статуэтки рыцарей, монстров, злобных медсестер, а то и вовсе каких-то инопланетян. Иначе пирамидку с глазом и колокольчиком и не назовешь! СИ



«Сборные модели»:







Железные новости

Современная компьютерная техника

Бесшумный центр развлечений

Мультимедийный корпус Antec Micro Fusion Remote 350



Совсем скоро на прилавках магазинов появится новая мультимедиа-станция от Antec – Micro Fusion Remote 350. Система предназначена для установки любых материнских плат форм-фактора microATX. Чтобы работа была тихой и комфортной, производитель придумал несколько оригинальных технологий охлаждения. Пространство корпуса разделено на несколько частей, в каждой из которых установлен тихий 80-миллиметровый вентилятор. Чтобы погасить возможные вибрации и возникающий вследствие этого шум, жесткие диски инсталлируются на специальные силиконовые подвесы. Инженеры не забыли и про новомодную функцию всех современных медиацентров: в передней стенке корпуса встроен ЖК-дисплей, отображающий свежие новости, пришедшие e-mail, проигрываемые песни. Компактные размеры не помешают установить его в любую AV-стойку, для подключения к домашнему кинотеатру. Ориентировочная розничная стоимость составит $240.

Гигабайты в миллиметрах

Карточка SDHC на 32 Гбайт от Kingston

С каждым днем флэш-карты становятся все меньше, а их емкость неизменно растет. Этому способствует постоянный спрос на SD и SDHC. Нужны они не только для различных цифровых камер, но и для мультимедийных плееров, автомобильных музыкальных центров и даже GPS-навигаторов. Компания Kingston в очередной раз удивляет мир своей миниатюрной флэшкой формата SDHC емкостью 32 гигабайта. Еще лет 6 назад такой объем считался достаточным для обычного компьютерного жесткого диска. Сегодня же это способ снимать еще больше классных фотографий, записывать больше любимой музыки и видеофильмов. Минимальная скорость работы – 4 Мбайт/с. Ожидается, что в реальности она будет, как минимум, в полтора раза быстрее. Карточка относится к серии Kingston Elite Pro, в которой уже представлены модели емкостью 4, 8 и 16 Гбайт. Ожидать появления в продаже стоит в самом ближайшем времени. Розничная цена, к сожалению, не называется.





Не с того боку

Компьютерный корпус Tyr X500 от Lian Li

Оригинальным корпусом готова нас порадовать тайваньская Lian Li. Продукция этой фирмы достаточно часто встречается на полках российских магазинов. Очередная новинка – компактный среднеформатный корпус Tyr X500. Он оснащен встроенной поддержкой жидкостной системы охлаждения – есть входные отверстия для шлангов и место для крепежа помпы. Внутреннее пространство поделено на две зоны охлаждения, в каждой из которых установлен 120-миллиметровый вентилятор. Первая зона – это место инсталляции материнской платы и комплектующих. Вторая часть – обиталище блока питания, в котором редко бывает холодно. По мнению разработчиков, такой подход позволяет повысить эффективность работы вентиляторов. Самая оригинальная фишка нового корпуса – перпендикулярное крепление накопителей. Лотки оптических проигрывателей выезжают из центральной панели, а из боковой – слева или справа, по желанию пользователя. С одной стороны, это оригинально, с другой непонятно, как именно ставить корпус – боком или передней частью к себе.

На вкус и цвет

Новые винчестеры Memorex

Широкое распространение получают не только компактные флэш-карточки, но и мобильные накопители на основе жестких дисков. Компания Memorex, известный производитель компьютерных аксессуаров, представила свежую линейку мобильных винчестеров Essential TravelDrive. Внимание привлекают яркие цвета накопителей – серия представлена серой, розовой, зеленой, красной, голубой и графитовой моделями. Что касается технической части, то здесь покупатель может выбрать из 160, 250 и 320-гигабайтных вариантов. Стоимость красавцев составит 59, 79 и 99 евро соответственно. На корпусе накопителя, помимо mini-USB входа, расположена лампочка статуса работы – во время записи она мигает, а когда жесткий диск просто подключен к компьютеру – непрерывно горит. Производитель обещает начать поставки в розничные магазины, в том числе и в российские, в самом ближайшем будущем. На фоне множества серых и безвкусных моделей, Memorex Essential будут выглядеть свежо и ярко. Остается надеяться, что и по скорости работы они не подведут.





Тонкоформатный экран

22-дюймовый монитор ASUS

Определенно, ASUS удачно открыла для себя рынок ЖК-мониторов: модели занимают неплохие места в тестах, а новинки появляются каждый сезон. Этой осенью ASUS выпускает широкоформатный дисплей LS221H с диагональю экрана 22 дюйма. Свежую модель выделяет стеклянное покрытие матрицы со степенью твердости 9H – это не только предохранит от царапин, но и защитит от легких ударов. В остальном это высококачественный дисплей со временем отклика матрицы 2 мс (от серой к серой точке), контрастностью 4000:1 и углами обзора 170/160 градусов. Помимо всего прочего, это весьма компактный монитор: его толщина составляет всего 4.5 сантиметра, что является практически рекордом в своем классе. К сожалению, компания не сообщила, какого типа матрица используется в новинке, из чего можно было бы сделать выводы о ее розничной цене. Стоимость ASUS также пока не называет. Но очевидно, что это будет одна из самых стильных и технологичных новинок сезона.

Новая волна

Мышка и клавиатура Logitech Cordless Desktop Wave Pro

Небольшой перерыв в анонсах от ведущего производителя компьютерных мышей и клавиатур закончился – совсем недавно был представлен новейший мультимедиа комплект Logitech Cordless Desktop Wave Pro. Его дизайн в виде волны – нечто среднее между классическими клавиатурами и полностью эргономичными моделями, наподобие тех, что предлагает Microsoft. Плюс Logitech Cordless Wave Pro в том, что человеку, привыкшему к стандартной клавиатуре, не придется переучиваться. Пользоваться компьютером и набирать тексты станет удобнее – как по мановению ока повысится скорость набора текстов и снизится усталость пальцев рук. С этими выводами трудно не согласиться: мало у кого переход на клавиатуры с раздельными зонами клавиш (эргономичные) происходил без проблем и траты времени на привыкание. В комплекте с клавиатурой появится обновленный вариант известной мыши Logitech – MX1100. Лазерная беспроводная мышь отлично подойдет как активным игрокам, так и пользователям Интернета или офисных программ. К мышке прилагается USB-провод, который подзаряжает ее во время работы. 15 минут зарядки, по словам производителя, хватает для полноценной работы в течение суток. За добросовестную заботу о пользователях – отдельный плюсик в копилку Logitech.





LG против бликов

Новые мониторы марки LG

Свою линейку ЖК-мониторов решила обновить южно-корейская LG. В скором времени в продаже появятся модели L227WTG и W2252TG. Основной упор в новинках производитель делает на матрицы с усиленным антибликовым покрытием. По словам представителей LG, на этих дисплеях можно спокойно играть в трехмерные игры (которые обычно не такие яркие, как, например, офисные приложения) при прямом солнечном свете. Хороший способ сэкономить на жалюзи, верно?

В остальном это современные 22-дюймовые модели на основе TN-матрицы. Степень контрастности 10000:1, уровень освещения – 300 кд/м2. Время отклика матрицы от серой точки к серой – 2 мс. Модели L227WTG и W2252Tg отличаются не только дизайном, но и подставкой: первая умеет не только наклоняться, но и поворачиваться вокруг своей оси на удобном шарнире. Розничные российские цены пока не назывались, но, скорее всего, производитель не будет их завышать.



Запомнить все!

Тестирование современных жестких дисков объемом от 500 до 750 Гбайт



Кирилл Аврорин

По осени считают не только цыплят, но и компьютерное железо, которое в этот период особенно часто радует нас очередными новинками. Емкость жестких дисков растет, появляется все больше новых технологий. На этот раз мы остановили свой выбор на накопителях стандартного формата – 3,5 дюйма и емкостью от 500 до 750 Гбайт. Почему именно такой размер? Причина проста: они обладают практически идеальным сочетанием цены, емкости и скорости работы. Терабайтные модели представили все производители накопителей, но по очевидным причинам стоимость их производства и розничная цена достаточно велики. В то же самое время, из-за технологических особенностей, цена тех же 640-гигабайтных моделей значительно ниже. К примеру, вместо терабайтной модели вполне можно приобрести две по 500 Гбайт. Конечно, они займут в корпусе больше места, но объединив их в RAID-массив нулевого уровня, можно заметно повысить скорость работы системы. А заплатив на 15-20 долларов больше, можно приобрести уже два накопителя по 640 Гбайт, выиграв не только в скорости, но и в объеме – он составит уже 1,28 Тбайт. Никто не говорит, что терабайтные накопители не нужны, их следует покупать, когда есть ограничение на свободное пространство внутри корпуса, либо нужна очень большая суммарная емкость жестких дисков. Собственно, пройдет несколько месяцев, на рынке появятся 1,5-терабайтные модели, и терабайтники будет покупать значительно выгоднее.

Методика тестирования

Мы протестировали винчестеры в известном диагностическом пакете Lavasys Everest Ultimate версии 4.5. В нем мы прогоняли встроенные бенчмарки, чтобы выявить три главных параметра: среднюю скорость чтения, среднюю скорость записи и время случайного доступа. Собственно, своими названиями эти параметры и так демонстрируют, за что они отвечают при работе жесткого диска. Для того чтобы избежать ошибок и погрешностей, мы также прогоняли тест в очень известной и популярной утилите HD Tach 3.0. К счастью, все тесты прошли без сбоев, и обе программы показали практически идентичные результаты. Это, кстати, говорит об очень высоком качестве современных накопителей. Года 3-4 назад было невозможно протестировать несколько жестких дисков без проблем: хотя бы одна модель неизбежно проваливалась в тестах. При этом покупающие ее пользователи не догадывались, почему Windows подтормаживает, а игрушки запускаются долгие минуты.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- Hitachi HDP725050GLA360
- Samsung HD642JJ
- Seagate Barracuda 7200.11 ST3640323AS
- Seagate Barracuda ES ST3750640NS
- Seagate Barracuda ES.2 ST3750330NS
- Western Digital Caviar Blue WD6400AAKS

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)

Материнская плата:
Intel P35 (Abit IP35 PRO)

Память:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)

Жесткий диск:
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II

DVD-привод:
LG GSA-H62N

Корпус:
GMC R2 TOAST

БП:
ThermalTake W0131RE 850W

Операционная система:
Microsoft Windows XP Professional SP2



4

\+ низкое энергопотребление, невысокая стоимость

– не самые высокие результаты тестов

Hitachi HDP725050GLA360

Японская корпорация Hitachi в свое время выкупила бизнес по производству жестких дисков у IBM – бывшей даже в лидерах этого сегмента рынка. Собственно, до сих пор линейка накопителей сохраняет свое фирменное название – Deskstar. Эти диски ориентированы исключительно на применение в домашних настольных системах. Они не имеют повышенной стойкости при ударах или увеличенного времени наработки на отказ, но зато Hitachi предлагает эти накопители по весьма привлекательным розничным ценам.
В наших тестах 500-гигабайтный диск выступил не самым лучшим образом, но и сбоев в процессе работы не наблюдалось. Графики чтения и записи были достаточно ровными, с традиционным снижением скорости ближе к концу теста. Плотность записи стандартная – 250 Гбайт на пластину, серия представлена также 250-гигабайтной моделью. В продаже можно встретить и накопитель Hitachi Deskstar 7K1000, но он принадлежит уже к устаревающей серии, с плотностью записи 200 Гбайт на пластину, в его корпусе, соответственно, размещено 5 дисков – не самое надежное и долговечное решение. Зато учитывая стоимость, стабильную работу и современную конфигурацию жесткого диска, Hitachi серии HDP являются отличным вариантом для любых настольных ПК среднего класса.

Samsung HD642JJ

Винчестер был представлен совсем недавно, в нем реализованы все последние достижения Samsung в области производства жестких дисков. Главная особенность – плотность записи в 320 Гбайт на пластину, этот 640-гигабайтный накопитель не уступает по надежности и многим другим параметрам 500-гигабайтным моделям. Также компания-производитель делает упор на сниженный уровень шума и скромные потребности в питании. На деле разница между новым Samsung и конкурентами не так значительна: уровень шума составляет 29 дБ в рабочем режиме и 27 дБ в режиме простоя. Вполне стандартные параметры. Необходимость сниженного энергопотребления также под вопросом: с учетом роста мощности современных блоков питания. Samsung HD642JJ потребляет 6.7 Вт в режиме чтения или записи, и 5.8 Вт при простое – примерно на пару ватт меньше конкурентов. Для среднего БП мощностью 500-600 Вт это явно не слишком заметная экономия.
Зато диск порадовал очень неплохими скоростными показателями: он практически сравнялся с лидером нашего теста, диском от Western Digital. При этом его график чтения был даже более ровный в конце, нежели у WD. Учитывая, что в ближайшее время Samsung HD642JJ заметно подешевеет (сразу после выхода цена немного завышена, так как массовые поставки могли задержаться), это будет прекрасный выбор для быстрого компьютера.



4

\+ **быстрая и технологичная новинка**

– **трудно встретить в продаже**



3

\+ лидирующая модель Seagate, отличные скоростные показатели

– сравнительно высокий уровень шума

Seagate Barracuda 7200.11 ST3640323AS

Очень схожий с лидерами нашего теста накопитель. Seagate, один из ведущих производителей жестких дисков, разумеется, не обошла стороной переход на пластины большего объема. Серия Barracuda 7200.11 представлена несколькими модификациями, где плотность записи составляет 320 Гбайт на пластину. В тестах винчестер показал очень высокие результаты во всех бенчмарках, что, в принципе, ожидалось. Правда, мы вынуждены отметить несколько высокий уровень шума: по крайней мере, если к работе остальных винчестеров необходимо было прислушиваться, то в случае с Seagate Barracuda 7200.11 его работу можно было заметить даже за закрытым системным блоком. Но, отметим, шум абсолютно не критичный, дискомфорта в процессе теста и работы мы не испытали.
Для проверки мы взяли также имеющиеся в редакции 320- и 250-гигабайтные модели Barracuda. Первая «звучала» примерно как наш подопытный 640-гигабайтный накопитель, а вот 250-гигабайтная модель, предыдущей серии, была даже заметно тише, нежели современные Western Digital и Samsung.
Учитывая высокие показатели скорости и успешную статистику по отказам этих дисков, Seagate Barracuda 7200.11 так же, как и его предшественники, станет отличным вариантом для мощных ПК, где требуется большая емкость накопителей.

Seagate Barracuda ES ST3750640NS

Линейка Seagate Barracuda ES была разработана достаточно давно. Но так как ее технические особенности немного обошли свое время, жесткие диски из этой серии успешно продаются и по сей день. Изначально они предназначались для рабочих станций и серверов в составе RAID-массивов. Соответственно, диски заточены под безостановочную работу в течение недель и месяцев, этому способствует увеличенное время наработки на отказ. Также производитель заявляет о пониженном энергопотреблении – около 8 Вт в рабочем режиме. Если бы не фантастический рост мощности современных блоков питания, можно было бы назвать эту особенность весьма актуальной, но в условиях даже нескольких мощных рабочих станций с установленными RAID-массивами экономия электричества получается незначительной. Уровень шума Seagate Barracuda ES оказался минимальным, во всяком случае, даже с открытым корпусом, его работа ничем не выделялась на фоне всей системы.
Мы хотим порекомендовать эту модель всем активным пользователям Интернета, у которых компьютер зачастую работает целыми днями, закачивая торренты, раздавая файлы и выполняя прочую полезную работу. Повышенное время наработки на отказ и предрасположенность накопителя для работы в составе RAID-массива здесь окажутся весьма полезными.



3

\+ повышенная надежность, низкий уровень шума

– невысокая плотность записи на пластину



Seagate Barracuda ES.2 ST3750330NS

Не так давно Seagate обновила свою линейку винчестеров повышенной надежности – называется она, вполне логично, Barracuda ES.2. Так как и первая серия далеко не устарела по своим техническим характеристикам, в продаже сегодня встречаются как Barracuda ES, так и Barracuda ES.2. При всем этом, стоимость их практически одинакова, вторая версия дороже первой на символический доллар. В принципе, основное техническое отличие Barracuda ES.2 – встроенная поддержка контроллера SAS, который становится все более популярным в серверах и продвинутых рабочих станциях. Домашним пользователям эта функция совершенно не актуальна. Несмотря на то что винчестеры практически идентичны, мы все равно решили провести тест, так как если новый диск дает хотя бы минимальный прирост, за счет хотя бы, модернизированной электроники, стоит приобрести именно его, благо цена – не меняется. Примерно так и получилось по результатам. Минимальный прирост по сравнению с Barracuda ES есть, пусть и заключается он в нескольких процентах от общего результата. Поэтому смело рекомендуем при походе в магазин потратить пару минут и выбрать именно накопитель из линейки Barracuda ES.2.

4

\+ практически серверный накопитель, по цене пользовательских моделей

– невысокая плотность записи на пластину

Название	**Hitachi HDP725050GLA360**	**Samsung HD642JJ**	**Seagate Barracuda 7200.11 ST3640323AS**	**Seagate Barracuda ES ST3750640NS**	**Seagate Barracuda ES.2 ST3750330NS**	**Western Digital Caviar Blue WD6400AAKS**
Линейка:	Deskstar P7K500	Samsung SpinPoint F1	Seagate Barracuda 7200.11	Seagate Barracuda ES	Seagate Barracuda ES2	WD Caviar Blue
Объем:	500 Гбайт	640 Гбайт	640 Гбайт	750 Гбайт	750 Гбайт	640 Гбайт
Объем буфера:	16 Мбайт	16 Мбайт	16 Мбайт	16 Мбайт	16 Мбайт	16 Мбайт
Количество головок:	4	6	4	6	6	4
Количество дисков:	2	2	2	3	3	2
Скорость вращения:	7200 об/мин	7200 об/мин	7200 об/мин	7200 об/мин	7200 об/мин	7200 об/мин
Ударостойкость в работе:	70 G	70 G	70 G	70 G	70 G	70 G
Уровень шума:	26 дБ	29 дБ	28 дБ	27 дБ	27 дБ	29 дБ
Интерфейс:	SATA-II	SATA-II	SATA-II	SATA-II	SATA-II	SATA-II
Внутренняя скорость передачи данных:	1138 Мбит/с	1080 Мбит/с	1150 Мбит/с	1030 Мбит/с	1287 Мбит/с	1260 Мбит/с

Western Digital Caviar Blue WD6400AAKS

Мы уже не раз сталкивались с этим накопителем как в процессе тестирования жестких дисков, так и при сборе тестового стенда. При этом он всегда показывал очень интересные результаты. В сравнении с аналогичными моделями других производителей, он вырвался вперед, особенно по времени случайного доступа. В этой серии Western Digital использует 320-гигабайтные пластины, что благоприятно сказалось на производительности. Производитель заявляет о неплохом времени наработки на отказ. Появился винчестер достаточно давно, поэтому его свободно можно встретить в продаже в большинстве розничных магазинов. Соответственно, и цена его немного ниже, чем у только что анонсированных моделей конкурентов. Также, хотим выделить низкий уровень шума Caviar Blue – даже при открытом корпусе услышать его было крайне сложно. Если вы собираете тихую и быструю систему – это будет один из лучших вариантов. Из недостатков – слишком резкие скачки в графике чтения. К концу теста скорость многих накопителей снижалась, причем примерно до таких же показателей, как и у WD Caviar Blue. Однако в этом тесте накопитель сбрасывал показатели сильными скачками, что может означать задержки при работе с большими объемами данных, либо особенность непосредственно доставшегося нам на тесты экземпляра.



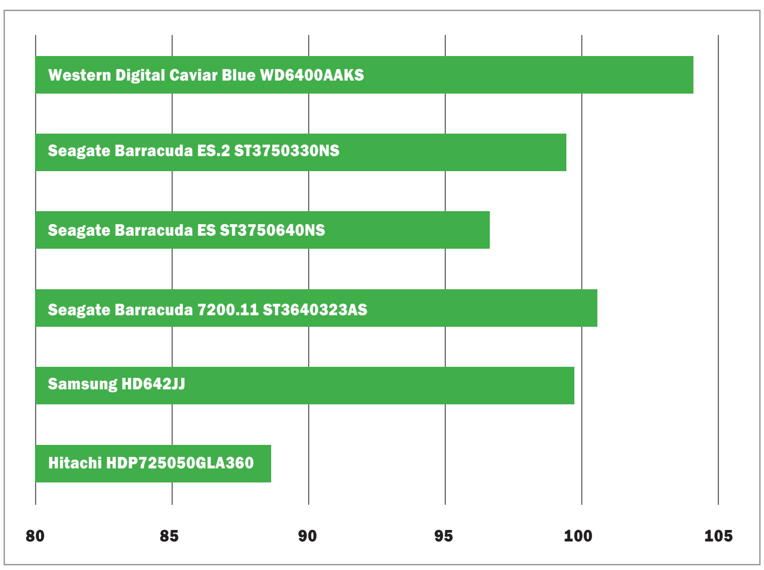
5

\+ отличная производительность по отличной цене

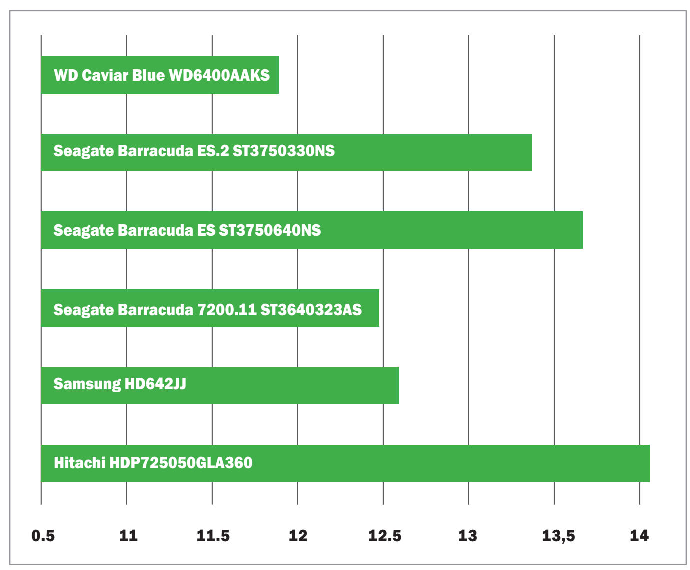
– слишком резкие скачки в графике чтения

Графики

Средняя скорость чтения, Мбайт/с



Время случайного доступа, мс



Выводы

Первое, что хочется отметить после тестирования современных накопителей, это высокие скоростные данные всех без исключения моделей. Некоторые из них немного устарели, некоторые – были только что анонсированы. Но откровенно провальных результатов не показала ни одна. Уровень шума в среднем сильно понизился, знать о себе дают только модели с большим числом пластин. Что касается современных 640-гигабайтных накопителей, состоящих из пластин емкостью 320 Гбайт, это накопители для любых компьютеров, так как их отличает одновременно высокая скорость и надежность, низкий уровень шума и идеальное соотношение цена/гигабайт. Награда «Выбор редакции» присуждается накопителю Western Digital Caviar Blue WD6400AAKS, за выдающиеся результаты тестов и невысокую цену. «Лучшая покупка» досталась самому доступному винчестеру нашего теста - Hitachi HDP725050GLA360, который совместил в себе невысокую стоимость и отличные скоростные показатели. Также, хочется отметить, что если ваш компьютер работает 24 часа в сутки на протяжении нескольких недель – это вполне привычное на сегодняшний день явление, стоит приобрести дополнительный кулер для охлаждения накопителя и присмотреться к более отказоустойчивым моделям, которые производители позиционируют как решение для серверов начального уровня. Таким образом, ваши драгоценные терабайты информации не потеряются из-за выработавшего свой ресурс накопителя.

Царь горы

Sapphire ATI Radeon HD 4870 X2

AMD серьезно потеснила NVIDIA на рынке графических адаптеров среднего класса. Уже по первым тестам было понятно, что новая линейка ATI Radeon HD предлагает отличную производительность за весьма небольшие деньги. Теперь AMD целится во флагмана NVIDIA – GeForce GTX 280. Обойти этого монстра вполне бы могли и две карточки ATI Radeon HD 4870, работающие в режиме CrossFire, но AMD необходим флагман в одном лице. Логичным решением стал выпуск двухпроцессорной ATI Radeon HD 4870 X2, весьма похожей на ATI Radeon HD 3870 X2, также демонстрировавшей впечатляющую производительность в свое время.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
Материнская плата:
ASUS P5Q Deluxe
Память:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск:
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
Блок питания:
850 Вт, ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система:
Microsoft Windows XP Professional SP2
Драйверы:
NVIDIA ForceWare 177.41, AMD Catalyst 8.8

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наименование графического чипа
ATI RV7700
Частота графического чипа
750 МГц
Частота подсистемы памяти
3600 МГц
Ширина шины памяти
256 бит
Тип памяти
GDDR5
Объем памяти
2048 Мбайт
Техпроцесс
55 нм
Поддерживаемая шейдерная модель
4.0
Интерфейс подключения
PCI-Express 2.0
Число потоковых процессоров
1600

Внешне плата напоминает монстров NVIDIA – такой же громоздкий корпус системы охлаждения и немалая длина карты – почти 27 сантиметров. Владельцам компактных корпусов придется либо потратить на ее установку время, либо решить вопрос инсталляции при помощи электропилы. Так же несладко придется обладателям маломощных блоков питания: как правило, последние не имеют достаточного количества дополнительных штекеров. Новинка требует один 6-контактный и один 8-контактный разъем питания. В коробе системы охлаждения установлен мощнейший вентилятор, но интеллектуальная система управления практически все время держит его на малых оборотах. Если же раскрутить его на максимум, будет слышно даже в соседней комнате. К слову об охлаждении: после прохождения всех тестов мы не могли вытащить видеокарту несколько минут, настолько она была раскалена. Никаких сбоев в работе не случилось, даже при попытках небольшого разгона, но уровень нагрева впечатляет. Продвинутым оверклокерам рекомендуем, как минимум, обеспечить соответствующее охлаждение внутрикорпусного пространства.

Как и ATI Radeon HD 4870, двухпроцессорная плата использует чип ATI RV 770. Тактовая частота каждого 750 МГц. Всего их два. Суммарный объем видеопамяти – 2 гигабайта. Благодаря сверхбыстрой памяти GDDR5, эффективная частота работы ОЗУ 3600 МГц. И это при реальной частоте 900 МГц! Казалось бы, с такими характеристиками плата должна затыкать за пояс NVIDIA, с ее GDDR3, но не все так просто. В этой карте не удалось реализовать более широкую шину памяти, поэтому ATI Radeon HD 4870 X2 (как и 4870, впрочем) использует достаточно узкую 256-битную шину. Флагманы NVIDIA, в свою очередь, передают данные по более широкому 512-битному каналу. Таким образом, баланс сил соблюдается практически идеально. Но это в теории!

В тестах ATI Radeon HD 4870 X2 превзошла лидера NVIDIA – GeForce GTX 280 везде, кроме Crysis, в котором уступила ему несколько кадров в секунду. Пусть отрыв не столь впечатляет, но он есть, при этом энтузиасты могут спокойно установить две видеокарты Radeon HD 4870 X2 и объединить их для работы в режиме CrossFire X. Чуть позже AMD обещает выпустить новые драйвера и, возможно, прошивки плат, которые активируют дополнительный канал передачи данных из памяти, что ощутимо ускорит работу в требовательных приложениях – например в Crysis. Физически этот канал уже присутствует, вот только его работа пока не была оптимизирована. Активирован он будет позже. Обещается, что все приложения будут работать не только быстрее, но и так же стабильно, как и сейчас.

Рекомендуемая розничная цена платы – всего 399 долларов, но в российской рознице, на момент написания этих строк, самое дешевое предложение было в районе 610 долларов. Учитывая, что количество предложений можно было пересчитать по пальцам одной руки, стоит ожидать резкого падения цены в самом ближайшем будущем – не более чем в течение одного месяца. Столь завышенная цена, видимо, обусловлена желанием российских реселлеров, первыми доставших горячие новинки, побольше заработать.





Кирилл Аврорин

\+ выдающаяся производительность
высокий потенциал видеоплаты

– процессоры сильно нагреваются,
серьезный разгон опасен для карты

Название	AMD Radeon HD 4870 X2	AMD Radeon HD 4870	NVIDIA GeForce GTX 280	NVIDIA GeForce GTX 260
3DMark'06, 1280x1024	13283	11925	12550	12258
Unreal Tournament 3, 1280x1024 High Detail	153.23	144.56	140.74	130.98
Crysis, High Detail, 1280x1024	55.47	51.25	58.85	47.24

Выводы

Никто не сомневался, что двухпроцессорная видеокарта быстрее своего аналога с одним графическим процессором. Новинка демонстрирует отличные результаты уже сейчас, она явно превосходит NVIDIA GeForce GTX 280. Стоимость последнего, даже спустя некоторое время после его выхода, не желает опускаться ниже 540 долларов, поэтому в скором будущем эти платы будут стоить примерно одинаково. Но, учитывая более высокую производительность AIT Radeon HD 4870 X2, а также потенциально более высокую скорость в ресурсоемких приложениях, покупка этой карточки будет более оправдана, нежели приобретение GeForce GTX 280. Единственное, чем сможет в ближайшее время ответить NVIDIA, – существенное снижение стоимости флагманских решений.

Домашний любимец

Edifier C3

Ставить все пять колонок пятиканальных систем домой на стол неудобно. Да и толку от этого никакого. Сателлиты многоканальных систем нужно разбрасывать по углам комнаты. Если же акустическую систему хочется разместить на столе рядом с компьютером, следует покупать именно двухканальную акустику с добротным сабвуфером. Отличным примером такой системы станет Edifier C3.



ТЕКСТ
Даниил Невзоров

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частотный диапазон	30Гц-20кГц
Отношение сигнал/шум	более 80 дБ
Выходная мощность сателлитов	2x8 Вт
Выходная мощность сабвуфера	30 Вт
Тип пульта ДУ	беспроводной
Материал корпуса	ДСП

Хорошая акустическая система должна быть деревянной. Так уж повелось – дерево способствует чистоту и хорошему звуку. Не хочу ничего сказать про пластиковую акустику – среди таковой попадаются очень качественные варианты. Вообще у каждого материала есть свои достоинства. Тот же пластик дает возможность реализовать самые смелые дизайнерские решения, он легкий и дешевый. В конце концов, корпус попросту можно сделать прозрачным! Правда, и звук у таких систем проще – он сильно искажается при увеличении громкости, колонки начинают дребезжать. Пластиковую акустику чаще всего используют для озвучивания домашнего компьютера – в игры можно сыграть, ролик в Интернете посмотреть. Для просмотра фильмов и прослушивания музыки лучше купить деревянные колонки или же из ДСП.

Корпус сателлитов и сабвуфера Edifier C3 выполнен, как и полагается, из дерева толщиной 9 и 13 мм. Звучание сателлитов детальное и очень чистое. Высокие и средние частоты проигрываются на славу. Нам не удалось добиться сколь-нибудь значимых искажений на максимальной громкости. Правда, здесь все очень сильно зависит от уровня и чистоты звукового сигнала источника. Не расстроит этот комплект и любителей музыки R&B – 8" динамик сабвуфера справляется с возложенными на него задачами на отлично. В фильмах все тоже как нельзя лучше. Известно, что диапазон там несколько смещается в сторону низких частот, да и формат звучания иной – над дорожкой работает не один кодек объемного звучания. Между тем все проигрыши, речь актеров, мелкие едва заметные детали воспроизводятся достойно. Заядлым киноманам, конечно, не хватит силы звучания – заявленная мощность системы не слишком большая. Но для домашнего просмотра DVD на большом 24-дюймовом экране их вполне достаточно. Для кинотеатра же следует брать совсем другую акустику. Edifier C3 сделаны для домашних пользователей ПК.

Сателлиты без особых проблем встают на небольшой компьютерный стол. При желании их можно разнести по углам комнаты. Поставить на стойки не получится, а вот закрепить на стене – запросто. Сзади на корпусе сателлитов есть небольшие «ушки». Усилитель акустической системы вынесен в отдельный блок. На лицевой панели расположены все регулировки и дисплей. В комплекте с колонками идет беспроводной пульт ДУ. А потому устанавливать усилитель вблизи необязательно – главное, чтобы его было видно.

За внешние данные и качество сборки Edifier C3 получает твердую пятерку. Пусть темный деревянный корпус прост и скучен – внимание привлекает интерфейс блока усилителя звука с многочисленными кнопочками и лампочками. Гостей же можно удивить не только задорным раскачиванием низкочастотника под речитатив Полтинника (50 Cent), но и академическим постукиванием по корпусу колонок – ощущение, что корпус буквально вырезан из цельного куска дерева. **СИ**



Выводы

Как уже было сказано, эти колонки созданы для дома. Подключать их следует к настольному ПК, тогда владелец Edifier C3 уж точно не будет разочарован. К слову об играх, с уровнем громкости здесь лучше не усердствовать. Если в процессе просмотра фильма или воспроизведения нового диска всегда хочется сделать чуть громче, игровая реальность осаживает в момент – звуки выстрелов и взрывов сотрясают всю комнату.

+ лидер по качеству звука в своем классе
– это не самые громкие колонки



Компьютеры серии Apple II стали первыми жертвами компьютерных вирусов. Просто так вирус попасть на компьютер не мог. Его нужно было скачать и установить самолично.



Евгений Касперский является одним из ведущих мировых специалистов в области защиты от вирусов. Один из ведущих разработчиков и крупнейший акционер ЗАО «Лаборатория Касперского»

Доктор, что это у меня?

Как работает антивирус

Современный человек потерял вкус к познанию. Потребительская концепция подразумевает легкую пищу для ума и минимум мозгового напряжения. Это не старческое брюзжание, а всего лишь факт. Достаточно просто спросить себя – как давно что-то действительно сложное, подобно цветку на рассвете, раскрывало свою тайну. Как давно что-то невероятно интересное открывалось пытливому уму. Мы привыкли к тому, что все, включая компьютерное железо, программное обеспечение и игры, работает само. Мы не осознаем, как много люди сил и времени вложили в созидание. То же касается и компьютерных антивирусов. Банальная, по сути, программа, от которой требуется лишь вылавливание из пучины информации вредоносных элементов, имеет свою историю, сложнейшую структуру и оригинальную методику функционирования.



Евгений Попов

В данном обзоре мы хотели рассказать нашим читателям о том, как работает антивирус. Конечно, сегодня существует большое количество антивирусных продуктов, среди производителей которых не последнее место занимают российские разработчики. Однако общие принципы работы, некие тонкости и нюансы присущи всем защитным программам. Прежде чем переходить к этой информации, следует определить для себя – что же на самом деле такое – антивирус? Итак, антивирусом можно считать программу, которая предназначена для обнаружения вирусов, лечения других программ, которые заражены вирусами, и предотвращения заражения путем вакцинации или других методов. Чтобы более конкретно работать с вирусами, программисты используют медицинскую терминологию.

С чего все начиналось

Нельзя, рассказывая об антивирусах, не упомянуть некоторые факты о первых вредоносных программах. Появление первых вирусов многие историки относят к 70-м или даже к 60-м годам прошлого столетия. Тем не менее, первыми полноценными вирусами резонно считают программы для машин Apple II. Эти вредоносные элементы получили название Virus 1,2,3 и Elk Cloner. Эти два вируса по функциональности и принципам работы очень похожи друг на друга и появились в 1981 году. Под видом полезных программ в BBS (Bulletin Board System — электронная доска объявлений) выкладывались вредоносные утилиты-вандалы, которые после установки удаляли все данные с компьютера. Тогда же появляются первые программы, которые могут быть активированы в определенное время или при определенных условиях. Многие пользователи со стажем помнят вирус-легенду под названием «Чернобыль», которая активировалась в день, когда случилась трагедия. Интересно, что первые антивирусные программы появились практически сразу после возникновения первых вредоносных. В 1985 году некто по имени Том Хефф стал распространять по сети BBS список известных на тот момент программ, которые при установке, могут нанести вред компьютеру, а ранее, в 1984 году, появились первые антивирусы. Программы CHK4BOMB и BOMBSQAD были написаны программистом Энди Хопкинсом. Первая анализировала код загрузочного модуля, а вторая перехватывала все операции записи и форматирования. Благодаря своей простоте и эффективности они были очень популярны. В дальнейшем, когда вирусы могли прописываться на сменные носители (дискеты) и винчестер сами, появился резидентный антивирус ProDetect, который блокировал все нежелательные операции, наподобие записи или форматирования. Выявление такой операции влекло за собой перезагрузку системы. Первая вирусная эпидемия была зафиксирована в 1987 году. Вирус Brain, известный также как пакистанский вирус (он был написан в братьями Базитом и Аджаматом Алви), заразил более 18 тысяч компьютеров в США. По идее, вирус должен был наказать «пиратов», которые воровали программное обеспечение у фирмы братьев Алви. В коде имелись телефоны, имена и адреса авторов

вредоносной программы. Но в определенный момент что-то пошло не так, и зараза распространилась за пределы Пакистана. Вторая, не менее известная эпидемия, произошла в том же 1987 году. Четыре тысячи компьютеров Лейхайского университета США пострадало в результате действия вируса – были удалены личные данные студентов, преподавателей и библиотеки. Один из первых вирусов для операционной системы MS-DOS получил распространение по всему миру, а не только в отдельных регионах. В 1987 году в Иерусалимском университете вирус «Jerusalem», который уничтожал файлы при их запуске, вышел за пределы учебного заведения и прошелся сокрушительной волной по системам США, Европы и Ближнего Востока.

Классификация

Исследователи для более эффективной борьбы с вредоносным ПО используют определенную классификацию противодействующих программ. Например, небезызвестный Евгений Касперский, автор знаменитого антивируса, применяет следующее распределение, которое определяет функциональность каждого вида:

1. Антивирусы-полифаги, или сканеры, определяют значение вируса по некой базе данных, которая хранит сигнатуры вирусов. Эффективность таких защитных пакетов определяется актуальностью антивирусных баз на момент действия.
2. Антивирусы-ревизоры фиксируют состояние файловой системы на момент их установки. Такой подход делает невозможным дальнейшие изменения, но является достаточно эффективным.
3. Антивирусы-мониторы отслеживают опасные операции, запрашивая у пользователя разрешение на выполнение заблокированного действия.
4. Антивирусы-вакцины изменяют прививаемый файл так, чтобы вредоносная программа считала файл уже зараженным. В современных условиях такой подход фактически неприменим в связи огромным количеством существующих штаммов вирусов и их разновидностей.

Работает антивирус

Удивительно, но на данный момент существует более 45 антивирусов – и это только наиболее известные, полноценные защитные программы, которые постоянно обновляются и развиваются. Свои продукты представляют на мировом рынке программисты из России, Польши, Финляндии, Индии, Чехии, Словакии, Венгрии, Румынии, Украины, Белоруссии, Норвегии, Испании, Японии и, конечно, США. Такое чувство, что каждая страна старается обзавестись собственным защитным пакетом. Несмотря на все многообразие, существует два основных метода обнаружения вирусов: сканирование файлов для поиска известных штаммов в подготовленных антивирусных базах и обнаружение подозрительных действий любой программы. Ранние версии антивирусов, о которых было рассказано выше, использовали в большинстве своем сигнатурный метод определения вредоносного ПО. Речь в данном случае идет о сигнатурном детектировании. В основе лежит распознавание структур файла. Каждый вирус имеет уникальную структуру – это позволяет легко обнаружить его разновидность. Вредоносные файлы появлялись с промежутком в несколько месяцев, и каждое обновление базы можно было считать новой версией защитной программы. Сегодня количество разновидностей вирусов превышает мыслимые пределы, а для их появления на ПК достаточно наличия доступа к Глобальной сети. Настало время, когда одного сигнатурного детектирования попросту недостаточно. Появилось много разновидностей вредоносных программ – полиморфные, сжатые или зашифрованные. Все они могут с легкостью обмануть такой антивирус.

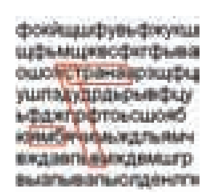
Антивирусы, которые используют метод обнаружения подозрительных действий, не пытаются идентифицировать штаммы вирусов и попросту отслеживают процессы системы. Если программа пытается запустить или записать какие-то данные в исполняемый файл, то антивирус блокирует доступ и запрашивает разрешение у пользователя на выполнение таких действий. Этот метод получил название проактивная защита, или HIPS. Такой метод, в отличие от сигнатурного подхода, обеспечивает защиту от вирусов, которых еще нет в базах. К недостаткам такого метода следует отнести большое количество ложных срабатываний. Антивирус с детектором подозрительных действий становится похож на параноика. Любое обращение к реестру, запись на диск он воспринимает как попытку атаки. Впервые такой метод был использован в 2006 году сразу несколькими компаниями. В частности, детектор был внедрен в продукты Kaspersky Internet Security, Safe'n'Sec, F-Secure Internet Security и Outpost Firewall Pro. Естественно, оптимальным методом было бы использование сразу двух методов одновременно. Та же Лаборатория Касперского использует большое количество ранообразных патентованных технологий и методик обнаружения.

Другие технологии

Многие защитные комплексы, например, используют достаточно интересную функцию, которая называется в русскоязычной интерпретации не иначе как сетевой экран (firewall – файрволл). Это набор программных или аппаратных средств, которые контролируют и фильтруют проходящую через него информацию. Основная задача экрана – защита компьютерных сетей от несанкционированного доступа. Интересен также метод эмуляции. Некоторые программы-антивирусы имитируют начало выполнения кода каждой новой вызываемой программы перед тем, как разрешить ей действовать самостоятельно. Если программа ведет себя как вирус (ищет, например, exe-файлы и прописывает в них сомнительные данные), то антивирус доступ к ней блокирует. Однако сегодня есть большое количество сетевых клиентов, которые сами изменяют информацию в рамках функционирования и тем самым определяются защитным ПО как вирус. Здесь также можно наблюдать большое количество ложных срабатываний. Достаточно старый и популярный среди разработчиков метод сканирования получил название эвристического анализа. Этот способ призван улучшить методику сигнатурной работы антивируса. Если проверяемый файл совпадает с вирусным штаммом из базы не на сто процентов, но в подозрительной программе есть типичные признаки вируса, то с разрешения пользователя файл может быть помещен на карантин или удален. Такой метод разработчиками используется очень аккуратно, поскольку может вызвать большое количество ложных срабатываний. Наконец, следует упомянуть о так называемом методе белого списка. То есть на раннем этапе, даже когда компьютер не подключен к сети, пользователь может раздать имеющимся программам определенные права. Например, в системе есть достаточно уязвимые файлы, которые являются излюбленной целью авторов вирусов. Так вот антивирус может попросту постоянно держать их под контролем, не давая внешним сторонним процессам осуществлять в них разнообразные изменения. Можно и вовсе давать права на выполнение только определенным программам. В больших компаниях системные администраторы очень любят использовать такую методику. Если запретить запись всех файлов и данных, кроме определенного круга, то можно с определенной эффективностью обезопасить весь парк компьютеров в локальной сети. **СИ**



Вверху: В последнее время производители защитных пакетов озаботились разработкой мобильных версий своих продуктов. Телефоны и коммуникаторы становятся все сложнее и так же подвержены вирусным атакам, как и большие компьютеры. Конечно, вирусы для мобильных устройств немного другие, но они столь же вредоносны.



Вверху: Эта табличка иллюстрирует, как работает метод распознавания вирусов с помощью сигнатур. Слова «страна» и «вирус» мы знаем – они есть в словарном запасе практически любого человека. Однако слово «ямб» (стиль стихосложения) встречается в нашей речи крайне редко и может быть доступно немногим. Так и в антивирусных приложениях. Чем больше словарный запас у антивируса, тем эффективнее он работает.

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

«Страна Игр» рекомендует

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо



Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person.freeplay
Зарубежный издатель:
Deep Silver
Российский издатель:
GSC World Publishing
Разработчик:
GSC Game World

Войны группировок – основное отличие «Чистого неба» от первой части. «Сталкер» – это не какой-нибудь буржуинский BioShock, он не будет развлекать игрока и водить его за ручку. Суровый мир Зоны не прощает ошибок.

Mass Effect



Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.pc-style.sci-fi
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
«1С»/snowball.ru
Разработчик:
BioWare/Demiurge

«Гибрид полицейского и ведьмака» добрался и до персоналок. Хотя адаптированное управление более удобным не назовешь, да и графика стала лучше лишь технически, а не эстетически, магия (простите, «биотические способности») оригинала передалась и порту.

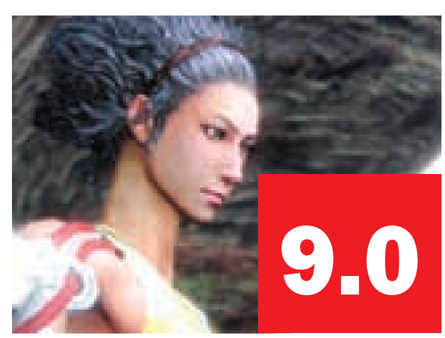
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.stealth
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Kojima Productions

За что бы ни брались авторы MGS, они умудряются быть в числе лучших в мире и при этом всегда найдут способ удивить и восхитить игрока. Не ждите старого MGS в новом поколении. Это новая игра и совсем другой интерактивный фильм.

Lost Odyssey



Платформа:
Xbox 360
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
«Алион»
Разработчик:
Mistwalker

Мы так долго ждали в новом поколении по-настоящему «большой, хорошей и правильной» JRPG. Чтоб дух захватывало от графики, чтоб что ни персонаж – то личность, чтоб сюжет не отпускал до самого финала и чтобы музыка была от Нобуо Уэмацу.

Блогосфера

Письма

Комикс

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

Наталья Одинцова



Наша американская корреспондентка Хайди Кемпс отправилась в конце августа в Токио: навестила Sega и Arc Systems. Ух, как я ей завидовала, ведь мне так хотелось самой взять интервью у Дайске Исиватари, создателя Guilty Gear, а не только список вопросов сочинить («Почему вы всегда стараетесь не допустить Кая Киске в top tier?! Смотреть в глаза, говорить правду!») И тут Хайди пишет: «Смотри, Исиватари тебе постер подписал». Все, жду не дождусь!

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** The World Ends With You

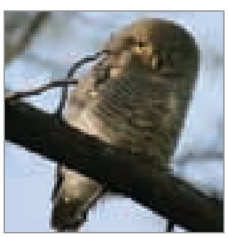
Артем «cg» Шорохов



Обстоятельно принялся фанатеть от Селины Кайл. Уже могу между делом огорошивать коллег мини-квизами из серии «А знаете ли вы, что?..» – придурковатость первого дизайна, мимолетный хамский чмок Супермена, сожительство (и дети!) с небезызвестным Брюсом Уэйном и даже кровная вражда с психопатом Бэтменом из альтернативной фантазии. На этой волне даже как-то захотелось дождаться MK VS. DC... Интересно ведь, что у нее там за второй костюм!

СТАТУС: Гуляет сам по себе **СЕЙЧАС ЧИТАЕТ:** Catwoman: Guardian of Gotham

Алексей «Red Cat» Голубев



Все. Лето кончилось. Впереди – Новый год. Про разделившую день сегодняшний с моим самым любимым праздником осень думать пока как-то не хочется. Ведь, с одной стороны, осенью выходит подавляющее число с нетерпением ожидаемых игр. Но, с другой, именно осенью вспоминаешь, что у тебя не десять рук и только одна голова. Что попытка уделить равное внимание X360 или PS3 почти наверняка обернется забвением для Nintendo Wii, PSP и DS. Или наоборот.

СТАТУС: Сыч **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** большие маневры

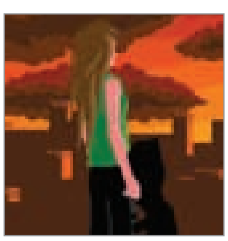
Сергей «TD» Цилюрик



Командировка в Лейпциг была, пожалуй, самой напряженной из всех – и определенно самой долгой. Несмотря на то что долгое время пришлось проводить в дороге, PSP я даже и не брал – хорошие игры на ней, кажется, давно перевелись. Библиотека DS же, напротив, продолжает регулярно пополняться новыми интересными проектами. А значит, двухэкранка едет со мной в отпуск. Следующий номер – без меня, всем удачи!

СТАТУС: Слава гипнопсу! **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Final Fantasy IV DS, Team Fortress 2 Emblem DS

Илья Ченцов



За день до сдачи журнала в печать вышла новая бесплатная игра от независимых разработчиков – Iji. Девочка выходит из комы и узнает, что на Землю напали пришельцы, убили почти всю ее семью, а она сама вдобавок стала киборгом.
Визуальный стиль напоминает Flashback, игровая механика – скорее System Shock (вид сбоку). То есть надо читать много дневников и взламывать много электронных устройств. Ищите Iji на нашем диске!

СТАТУС: Наноредактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Bionic Commando Rearmed (PC), Iji (PC)

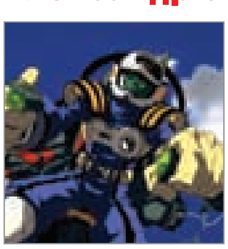
Евгений Закиров



Осенью прошлого года Dior запустил красивую рекламную кампанию. Открывающие рекламные полосы Vogue, Harper's Bazaar, L'Officielle встречали читателя фотографиями Джессики Стэм, в пяти цветовых решениях: каждая фотография «утопала» в цвете платья. В одном из номеров Vogue (сентябрьском) Dior занял пять полос подряд. Все пять – плотная глянцевая полиграфия, по схеме раскладывающейся обложки.

СТАТУС: Студент **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Senjou no Valkyrie, Soul Calibur IV

Александр Солярский



Наконец-то посмотрел Macross Plus. Не разочарован. Казалось бы, все это мы видели уже не раз: совершенно безрассудный главный герой, не менее одержимый главный злодей, самолеты, сопутствующие им воздушные сражения и почти счастливый конец. Однако завернем все это в обертку из отличной анимации и классного саундтрека, добавим капельку романтики и получим на выходе аниме, после знакомства с которым теплеет на душе.

СТАТУС: Само спокойствие **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Zone of the Enders: The 2nd Runner

Денис «SpaceMan» Никишин



Не ходите дети, в Soul Calibur 4 online играть. Там лаги, адский мэш, толпы халявщиков и прочее непечатное в ассортименте. В результате все это вам грозит невосполнимой потерей нервных клеток, и ни потренироваться, ни поиграть толком не получится. Даже с вашими друзьями, имея максимально возможно высокий уровень связи, вы будете ощущать заметный лаг, портящий все удовольствие. Так что, к сожалению, ничего не изменилось – в SC мы продолжаем играть, сидя перед одним телевизором.

СТАТУС: демон-монтажер с Льва Толстого **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Soul Calibur 4

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

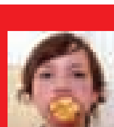
Делать игры с оглядкой на чужие достижения в тех или иных аспектах – правильно или же слишком попахивает плагиатом? Чего ждут люди от Tomb Raider Underworld? Этим двум темам посвящены сегодняшние дискуссии. Что же до «Уголка безвкусия», то он нынче бьет все рекорды – даром, что рассказывает про мем отечественного происхождения.

Уважаемые знатоки...

lex0kreen

«У нас будут боссы как в MGS, ролики как в FF: Advent Children и битвы как в Soul Calibur» – разработчики последнего POP. Теперь вопрос, что в черном ящике, и с каких пор отсутствие собственных идей стало модно рекламировать как достоинства игры? Еще надо вспомнить, что в последнем Splinter Cell (да-да, тот самый MGS-killer попытка намба файв) Фишер на манер Альтаира из AC навсегда забудет, что такое «стелс» и, одев модный балахон (точнее, капюшон от белой куртки), начнет бить морды охранникам средь бела дня, совершенно безнаказанно. А еще нас ждет Far Cry 3, который вроде как 2й, но 2м был Crysis.

Итого, «Крайзис Идей» или «кто-то слишком много ест», и поэтому жадный и очень ленивый?



holyholyshit

А, по-моему, разработчики просто выбрали для себя эталоны в жанрах. Тут не клоно-копирование, тут именно стремление «сделать как». Получится все равно по-своему :) Это скорее достойно похвалы, но не порицания.

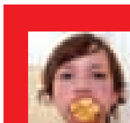
«Боссы как в MGS» – это всего лишь запоминающиеся, большие и интересные боссы. «Ролики как в FF :Advent Children» – это изумительна режиссура и постановка, не более (CG оно и в Африке). А «битвы как в Soul Calibur» – реализация боевой системы на уровне одного из лучших файтингов. Почему именно SC? Он только что вышел, и он с оружием :) Они ж, девелоперы, хотели просто сказать красиво. А тут к словам придираются) Игра еще не вышла, а её уже мешок штампов придумали :(

Я не фанат серии PoP, просто при прочих равных обстоятельствах, большинство игр на рынке друг друга копируют. Ждать от каждой игры «новых и гениальных» смысла нет. Как показывает практика (MGS4, например), совсем даже не забытое старое можно подать под таким соусом, что все ахнут и будут рассыпаться в комплиментах и петь серенады под балконом :)

lex0kreen

Эм, я бы не сказал, что это плохо, просто мне лично это не по душе. Мне нравились игры Юби за их самобытность, оригинальность, непохожесть, и что в итоге... Когда я играл в TTT, то уже там мне показалось, что тамошние боссы (самые лучшие в серии, ИМХО, но при этом не вписывающиеся в общую картинку серии) как будто сделаны на манер MGS. Тогда я подумал, что мне просто показалось, но теперь Юби прямым текстом вещает, что подозрения оправдались. Дело даже не в том, что они развивают чьи-то идеи, дело в том, что евро-разработчики берут пример с джапан-разработчиков, которые, в свою очередь, черпают вдохновение в европейской и западной культуре: в итоге получается какой-то безумный круговорот идей в природе – то, что делает Юби, это попытка зарядить уже заряженные батарейки (хотя, возможно, они уже и сели).

И если б только Юби брала с японцев пример...



holyholyshit

Ну, это мы сейчас так анализируем. А процесс разработки, если не брать во внимание фокус-группы, у небольших студий например, он от самоанализа далек зачастую.

Хороший разработчик (фокусы – оно от издателя, от лукавого))) искренне желает сделать свою игру хорошей. Иногда лучшей среди равных – перфекционизм. Вот делают они боссов, значит. И поиграли накануне в MGS4, например. Посмотрели на B&B, и так им эта четверка понравилась, что просто сил нет! Поделились за пивом впечатлениями, взвесили (не) всевозможные варианты и решили, что боссы эти – зе бест ин да индастри. Сделать лучше – удел бесспорных гениев (превзойти Кодзиму под силу лишь Кодзиме))), а вот приблизиться по качеству, поразить вниманием к деталям – это уже ближе.

Не их вина, что именно такие эталоны в жанрах увидели. Может, оно и к лучшему.

А про само-само-копирование – японская культура в целом очень интересна и притягательна. Это достойно отдельного разговора. «Хорошо там, где нас нет» – подсознательное стремление приобщиться к новому, внести в собственное творчество свежие идеи. Уже потом аналитические статьи локомотивом пройдутся по продукции, рассмотрят взаимосвязи в индустрии. Правда, аналитика эта – она внешняя, а вот изнутри все выглядит совсем иначе. Там и эмоции, и амбиции, стремления и элементарный человеческий фактор.

Не будем забывать, что разработка игр – прежде всего творчество, и потом уже индустрия и бизнес. Каждый, кто пренебрег этим, обречен ковать трэш. А когда мы творим, нам меньше всего хочется принимать критику извне ;)

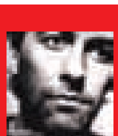
К чему все эти буквы? А к тому, что сказать, как делать не надо, легко. Но очевидные, на первый взгляд, вещи очевидны до тех пор, пока не постараешься придумать что-то взамен. Отвергаешь – предлагай :) Ведь забрать, перечеркнуть идею очень просто, – правда, в сухом остатке может остаться бездушная поделка, химера аналитики и здравого смысла. Пре-критика проектов – не лучший ход. Это тратит наши нервы, заменяет время ожидания фальшивыми домыслами, основанными на недостатке информации.



Tomb Raider Underworld

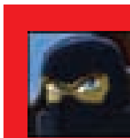
timedevourer

Господа, а много среди вас любителей Ларки и ее приключений?
Я лично с Tomb Raider уже больше десяти лет, в свое время одна из любимых моих игровых серий была. И вот пару лет назад Legend очень порадовал (как и многих, впрочем) – оригинальная игровая механика-то давно уже заржавела, и в Legend наконец-то TR пошел в ногу со временем.
Но вот прошла смена поколений консолей, сейчас ожидания от новых некстгенных проектов достаточно высоки, и мне интересно – чего же можно требовать от игры, которая состоит из 1) платформинга, 2) головоломок, 3) легких и динамичных перестрелок? Чего вот вы ждете от Underworld?



pasya

Tomb Raider – первая серьёзная игра, с которой я познакомился (это было ещё на PSX, до этого играл в Crash Bandicoot и другие весьма увлекательные, но так или иначе детские игры) где-то в 1997 году. С тех пор слежу за взлётами и падениями этого сериала, постоянно переживаю за судьбу Лары Крофт. Яркая, но очень короткая Tomb Raider: Legend действительно вернула Ларе былую славу, но это была уже другая игра: во всех аспектах упрощённая и заточенная на более детскую аудиторию (отсутствие крови), нежели ранние игры. К сожалению, в борьбе за молодую широкую аудиторию отказаться от крови пришлось и в римейке первой части – Tomb Raider: Anniversary, который всё равно вышел образцовым: рассчитанным на хардкорного игрока и не менее красивым, чем «Легенда». Тем не менее, такие недочёты, как отсутствие крови, убивают присущую Tomb Raider реалистичность и серьёзность. Создатели Tomb Raider: Underworld обещают вновь сделать игру взрослой, но пойдёт ли им на уступки издательство Eidos, переживающее не лучшие времена и не готовое жертвовать детской аудиторией, сходящей с ума по Ларе Крофт? Так что первое моё ожидание – ожидание того, как же выкрутятся Crystal Dynamics и Eidos в сложившейся ситуации. Далее от Underworld можно ждать новый уровень графического исполнения и детализации уровней (по роликам видно, что с этим всё ОК) и саундтрека, впервые со времён Tomb Raider: Angel of Darkness записанного при участии живого оркестра. Может быть, ещё нелинейности и непредсказуемости?



dimon_g

Как это ни странно: раскрытие Лары как персонажа и погружение в игру за счет сюжета. Бегать по уровню с тем, чтобы прыгать, ползать и стрелять в доисторических саблезубых тигров, и тупо идти от точки А до точки Б – вчерашний день серии. Хочется все-таки чувствовать сопричастность к событиям и знать, что очередная головоломка действительно логичная и нужна для продвижения по сюжету. Все остальное (что ты перечислил, TD) – тонкий баланс, который разработчики точно не выдержат, да сместят в ту или иную сторону.

«ЗДРАВСТВУЙТЕ. Я, КИРИЛЛ. ХОТЕЛ БЫ ЧТОБЫ ВЫ СДЕЛАЛИ ИГРУ, 3Д-ЭКШОН СУТЬ ТАКОВА... МОЖНО ГРАБИТЬ КОРОВАНЫ...»

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Мем про ограбление «корованов» – один из древнейших в рунете. Пошел он с замечательного письма, пришедшего в 2001-м году в компанию MiST land. Полный текст письма с сохраненной авторской орфографией и пунктуацией приводится ниже.
«Здраствуйте. Я, Кирилл. Хотел бы чтобы вы сделали игру, 3Д-экшон суть такова... Пользователь может играть лесными эльфами, охраной дворца и злодеем. И если пользователь играет эльфами то эльфы в лесу, домики деревяные набигают солдаты дворца и злодеи. Можно грабить корованы... И эльфу раз лесные то сделать так что там густой лес... А движок можно поставить так что вдали деревья картинкой, когда подходиш ни преобразовываются в 3-хмерные деревья. Можно покупать и т.п. возможности как в Daggerfall. И враги 3-хмерные тоже, и труп тоже 3д. Можно прыгать и т.п. Если играть за охрану дворца то надо слушаться командира, и защищать дворец от злого (имя я не придумал) и шпионов, партизанов эльфов, и ходит на набеги на когото из этих (эльфов, злого...). Ну а если за злого... то значит шпионы или партизаны эльфов иногда нападают, пользователь сам себе командир может делать что сам захочет прикажет своим войскам с ним самим напасть на дворец и пойдет в атаку. Всего в игре 4 зоны. Т.е. карта и на ней есть 4 зоны, 1 - зона людей (нейтрал), 2- зона императора (где дворец), 3-зона эльфов, 4 - зона злого... (в горах, там есть старый форт...)
Так же чтобы в игре могли не только убить но и отрубить руку и если пользователя не вылечат то он умрет, так же выколоть глаз но пользователь может не умереть а просто пол экрана не видеть, или достать или купить протез, если ногу тоже либо умреш либо будеш ползать либо на коляске котаться, или самое хорошее... поставить протез. Сохранятся можно...
P.S. Я джва года хочу такую игру».
Мы считаем, что Кирилл немного ошибся с адресатом. Ему стоило писать сразу Хидео Кодзиме, большому любителю ломания четвертой стены, мы уверены, он-то точно заинтересовался бы игрой, где не персонажу, а пользователю могут отрубить руку.
Также стало популярным приписывание страсти к ограблению корованов рецензенту популярного сайта ag.ru Владимиру «Nomad» Горячеву, известному крайне строгим подходом в оценке большинства игр. На конкурс Game Demo 2008, который проводила полгода назад корпорация Intel, пришла следующая идея игры (цитата, опять же, с сохранением авторского стиля):
«Между огромным дворцом в центре державы на берегу моря и чащобами эльфийских лесов раскинулась пустыня, через которую каждый день медленно проходят корованы из пустынных коров.
Игрок управляет главарем злодеев Номадом, которому предстоит действовать под прикрытием среди эльфов и в армии дворца. Это одна из немногих игр, где вам предстоит сражаться на «темной» стороне.
Номада нанял Черный Властелин чтобы спровоцировать войну между приморской страной Гамексия и эльфийским царством лесов короля Врена. Сюжет можно пройти разными путями, но игрок безусловно оценит интересные квесты, основой которых являются интерактивные текстовые диалоги с НПЦ и веселый аркадный режим нападения на корованы.
Корованер резко отличается от других мобильных игр совмещением RPG и аркадны, нелинейностью прохождения и интересными полутекстовыми квестами, на которых игрок может подзастрять в поисках хитрого решения».
Поначалу Corovaner был любимцем публики и лидировал по количеству отданных голосов. Но администрацию конкурса было не так-то просто провести – из конкурса «Корованер» был исключен. Популярность мема, впрочем, даже и не думает угасать. Излюбленной шуткой является вопрос о наличии в игре возможности ограбления корованов – мол, если нельзя, то игра явно не заслуживает внимания.



Сверху справа: Победители Need For Speed («Севастопольский»)









Возвращение Кубка «СИ»





Игорь Бугаенко

Его призывали на форумах. Его искали на Gamers Party. В редакцию одно за другим приходили письма с просьбами. И вот, 16 августа Кубок «СИ» вернулся. В невиданных прежде масштабах: два дня в пяти московских магазинах сети MediaMarkt проходили турниры по культовому файтингу Tekken 5 Dark Resurrection и Need for Speed ProStreet, самому свежему выпуску легендарного гоночного сериала.

За Кубок «СИ» и уникальные призы – 10 плазменных телевизоров, 10 ЖК-мониторов и 10 внешних винчестеров на 1 терабайт – боролись и новички, и умудренные опытом игроки. Причем «молодое поколение» показало, что «профессионалам» есть, чему у них поучиться. Например, хотя верхнюю ступень пьедестала Need for Speed в магазине «Рамстор Сити» занял Алан Енилеев (самый, пожалуй, известный игрок в NFS в России и бронзовый призер чемпионата мира), два других призера раньше в состязаниях не участвовали. Такая же ситуация сложилась и в чемпионате по Tekken в магазине на «Белой Даче». Пусть первая строчка в турнирной таблице осталась за «профи», уже второе место занял человек, впервые пришедший на соревнования.

Встречи старых друзей и восхождение новых «звезд», потрясающие по накалу страстей поединки и невероятные выигрыши при, казалось бы, уже безнадежном раскладе – таким запомнился многим этот Кубок «Страны Игр», в котором приняло участие более четырехсот человек из нескольких городов России. И практически единогласно соревновавшиеся признали турнир лучшим за всю историю Кубка. Что ж, всегда приятно, когда после значительного перерыва традиции возрождаются, и приятно вдвойне, когда вернувшись, они оказываются востребованными. Поэтому – до встречи на следующем Кубке «СИ»! **СИ**

Победители Tekken 5 Dark Resurrection

«Рамстор Сити»
1) Арген «Akira» Эсенгелгиев
2) Сергей «Strog» Платов
3) Эмиль «Shaman» Феткулин

«Белая Дача»
1) Ибрагим «Z Man» Рияд
2) Тимур Рахимов
3) Марсель «Mars» Устьянцев

«Севастопольский»
1) Игорь «pspsim» Суслов
2) Артём «Dante» Мирзаметов
3) Сергей «Linteck» Солохов

«Каширский»
1) Антон «Aginor» Андрианов
2) Альберт «Devil» Саркисян
3) Азат «Cloud» Эсенгелгиев

«Капитолий»
1) Александр «Bruce Lee» Плешаков
2) Георгий «Leon» Пенклидис
3) Александр «CoxaTblu» Солярский

Победители Need for Speed ProStreet

«Севастопольский»
1) Сергей «Linteck» Солохов
2) Ильгиз «Shadow» Гильмутдинов
3) Антон «ChaosZero» Дядюра

«Каширский»
1) Арсений «Hate3e» Михалев
2) Александр «Elax» Эльстерис
3) Алексей «Mustang» Дубинский

«Капитолий»
1) Александр «Mr. Pan» Панченков
2) Евгений «Lil» Кудрявцев
3) Владимир «Nfglory» Усачев

«Белая Дача»
1) Александр «Aerond» Антонов
2) Андрей «Reico» Окишев
3) Виктор «Crazy» Кретов

«Сити»
1) Алан «Alan» Енилеев
2) Роман Гельман
3) Николай «S1lver_W1nd» Тимофеев


ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:
акадо
НТВ ПЛЮС
СТРИМ
Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора









Gamers Party

ПРЕМЬЕРА ACER PREDATOR



ТЕКСТ
Сергей Муштук

Двадцать третьего августа в джунглях «МЕГА Белая Дача», в холле напротив магазина «М.Видео», состоялась премьера Predator – революционной игровой станции от Acer. Gamers Party, посвященная выходу на рынок игрового монстра, буквально взорвала холл на втором этаже торгового комплекса.

В игровой зоне все желающие могли опробовать такие технологически совершенные игры, как Mass Effect, BioShock, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 и многие другие – и все это в максимальных настройках. Начинка «Хищника» позволяет и не такое.

В турнирной зоне прошел чемпионат по игре Crysis – беспрецедентный турнир с главным призом за победу в виде станции Acer Predator. Схватка оказалась горячей, так как желающие принять участие прибывали с каждой минутой. Вдохновленный показательным выступлением двух профессиональных киберспортивных команд Pinchо и Rush3D, победу одержал Конс-

acer

М.видео mvideo.ru













тантин Александров. Именно этот счастливчик унес домой стального монстра.

Сверхмощный игровой компьютер от Acer вооружен до зубов! 4-ядерный процессор от Intel новейшего поколения. 2 сверхмощные видеокарты nVidia в режиме SLI. Скоростные накопители с огромным дисковым пространством и поддержкой горячей замены. 2 оптических привода для работы с контентом высокой четкости, огромное количество видеоинтерфейсов и звук сокрушительной мощи.

Развлекательная шоу-программа в честь выхода игровой станции привлекала не меньше посетителей – многие обустраивались на балконах на третьем этаже, чтобы лицезреть, к примеру, бурундийских барабанщиков, исполнявших торжественный гимн Predator.

Зажигательная музыка в исполнении диджея Профессора Мориарти, разносившаяся по всему торговому комплексу, встречала посетителей уже у входа. В течение вечера со сцены проводилось бессметное количество конкурсов и викторин – было разыграно более сотни различных призов и подарков. С праздника никто не ушел разочарованным.

Напомним, что игровые станции Acer Predator уже поступили в продажу и их можно приобрести только в сети магазинов «М.Видео».

До встречи на Gamers Party в сентябре! Не пропустите эксклюзивный репортаж с места событий на телеканале Gameland TV в рамках программы «Темы». **СИ**





РЕНАТ ХАМЗИН

Страдания юного Вертера

«Мы будем играть в счёт, – объявила Шарлотта. – Внимание! Я пойду вокруг справа налево, и вы считайте за мной; каждый должен называть то число, которое придётся на него, и так до тысячи, только живо, без задержки, а кто запнётся или ошибётся – получит пощёчину». Зрелище было превесёлое. ...Я сам получил две оплеухи и с тайной радостью отметил, что они были явно увесистее тех, что доставались другим».

Боже мой, ведь это всего лишь восемнадцатый век. Какая же, однако, живая связь времён. И невдомёк нашему "Булгакову", написавшему однажды, что в малом количестве немец пошл, а в большом – пошл нестерпимо, – невдомёк совершенно, нелюбящему русскую душевность спортивному американскому писателю, насколько оказался немец масштабен в некоторых вещах. Надо же, до тысячи. Подумать только. Завершая лирическое вступление, следует отметить, что любовные треугольники трагичны в основном у европейских писателей, Восток и Азия в подобных вопросах демонстрируют завидное жизнелюбие.

На удивление трогательно смотрят пуговичные глаза прохожих. Вижу я в них следующее: помесь любопытства, этакий дежурно-вежливый интерес к окружающему миру, да вперемешку с желанием оценить, осудить, вынести вердикт. В действительности интерес здесь представляет оказия, что скучнейшая обывательская маска натянута на русскую душевность, на замечательную открытость русской души, – души, привыкшей заполнять собою всё окружающее пространство, – не важно, чем обставлена локация, какие автоматы кока-колы набиты тараканьими настойками и что за короста вывесок шелушится на осеннем русском ветру, – весь этот протестантский вещизм послужит для неё дешёвыми декорациями. Очередное мимолётное наваждение проходит вместе с остальными мыслями, кружившимися на заднем плане обыденного ума, однако же, – секунда – и впечатленье о тебе готово, секунда – и можешь не оправдываться, секунда – и ты в её рейтинге, пусть на секунду, но с биркой, с номерком, с ценником и с аннотацией.

Есть в мире тип женской красоты, – отражающий судьбу, что ли, – при виде которого мужской ум испытывает лёгкую, ничем не объяснимую печаль, – над которой женщины, в свою очередь, постоянно смеются, и порой в смехе слышатся не скажу какие нотки. Признаться, абсолютно напрасная ирония, потому что здесь нет ни ревности, ни зависти, а может и есть, как везде и во всём. Представьте: всё во всём. Представили? Теперь представьте другое: всё в одном. Чувствуете разницу? Разницу, разницу. Никогда не задумывался о подобном.

Мы, конечно, можем сплюнуть вслед идущему рядом с ней молодому человеку, цинично усмехнуться, а ещё лучше съязвить, можно даже выругаться прилично, в смысле прилично, в смысле без сквернословия, по ситуации, – но разве нам этого достаточно, хватит ли нам этого? Нет, этого нам не хватит. Девушку мы дёрнем за волосы, а молодого человека закидаем грязью. Мы набросимся на него с кулаками, с заранее заготовленными металлическими прутьями, будем бить, бить и бить. И будем так поступать ежедневно, месяц за месяцем, годами... На что это похоже?

Невозможность обладать чужой красивой вещью рождает в мужской душе ненависть, сродни обиде ищущего работу рецензента компьютерных игр, отвергнутого глянцевым журналом. Играть в бирюльки и писать о них – сокровеннейшая мечта русского геймера, сокровеннейшая, к слову, по одной простой причине: ничего больше делать мы не умеем.

В том, что из умения играть прямо вытекает умение писать, сомнений у нас никогда не возникало. Сомнения у нас вызывают чужие успехи. Почему я не на его месте, – вопрос, всегда направленный вовне. И как мы теперь поступим, позвольте поинтересоваться? Верно, мы скорее ищем сайт издания. И зачем же нам понадобился сайт журнала? А ещё лучше с гостевой книгой.

Мы всё им досконально покажем. Подробнейшим образом укажем на полнейшее, всестороннее их несовершенство, все огрехи и оплошности мы будем смаковать и повторять, с каждым новым номером не забывая писать в гостевой книге о деградации и примитивизации, каждый месяц, годами, годами, пусть обида давно прошла, а писать рецензии расхотелось подавно (одной достаточно), – всё равно, при виде новых авторов, новых лиц, как кто-то там кого-то покупает, поглощает, при виде этих мильёнов-мильёнчиков, мы задумчиво застываем и наша грудь отчаянно борется с жабой, и вновь мимолётные голоса покидают задний план и выходят, да просто вваливаются на авансцену, и пальцы судорожно печатают опечатки, и нажатие кнопки "отправить" столь сладостно, – словно финальный выстрел из супер-оружия в супер-босса, – и вот сейчас пойдёт заставка, секунду.

Ай, не туда пошло. Не мудрено: мы сидим на десяти сайтах сразу. Ничего страшного, пока нет коментов, можно подредактировать. Всем надо указать, ткнуть носом, все издания надобно покарать за жадность, за пренебрежение к нашему таланту. А когда нам надоест, что будет дальше?

А тогда нам снова захочется писать. Хорошо, что раньше подписывался ником, теперь можно новый взять, эйпишник вряд ли помнят. Вряд ли помнят... Грустно. Лёгкая, мимолётная грусть охватывает нас при виде старого текста, который вдруг начинается казаться не таким уж гениальным, и как-то многовато частиц, предлогов, ненужных уточнений, и почему-то они используются не для передачи смысла, а чтоб хоть как-то начать предложения, скомпоновать текст, и сравнения почему-то все оценочные, и о сюжете, кроме пересказа или оценок, сказать ничего не получается. Да и вообще, что за глупость – писать о балансе, инвентаре.

Зачем писать о скверных играх, когда знаешь, как надо сделать хорошую игру? Зачем зарывать творческий талант в пучину обслуживающей журналистики? Правильно, об играх мы будем не писать, игры мы будем делать.



Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Nintendo Wii
9984 р.
PlayStation 2 Slim
5200 р.
Xbox 360 Premium HDMI RUS
12220 р.
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 (40Gb)
15990 р.
Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-2008/Rus)
7930 р.
Принимаем заказы через Интернет и по телефону
Возможность доставки в день заказа
Огромный выбор компьютерных и видеоигр
Advance Wars: Dark Conflict 1430 р.
Final Fantasy Crystal Chronicles Ring of Fates 1508 р.
Grand Theft Auto IV 2340 р.
Burnout Paradise 2080 р.
Lost Odyssey 2210 р.
Ninja Gaiden II 1976 р.
Alone in the Dark 2080 р.
God of War: Chains of Olympus 1248 р.
Final Fantasy VII: Crisis Core 1664 р.
Grand Theft Auto IV (PAL) 2340 р.
Soul Calibur IV (US) 2210 р.
Silent Hill Origins 1300 р.
Metal Gear Solid Essentials Collection 2080 р.
Medal of Honor: Complete Collections 1560 р.
Mario Kart Wii + Wheel 1924 р.
No More Heroes 1924 р.
Battlefield Bad Company Gold Edition 2184 р.
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PAL) 2340 р.

Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»

Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно не только вам, но еще и другим геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!

Фотограф: Мария Пухова





«Как же тебе повезло… У! Моей невесте… Завтра мы идем тратить все свои – все твои деньги – вместе…» В отличие от героини песни легендарной рокапопсовой группы, которой, наконец, повезло потратить деньги не абы как, нам, игрокам, везет меньше. Мало того, что мы русские – и все разработчики игр словно сговорились сделать нас злодеями, да еще мирового масштаба, фактически, сводными братьями (да что там! молочными!), как минимум, бен Ладену. Так еще и самые красивые моменты из игр вырезают, ссылаясь на ярлык «До n-цати нельзя». Что с этим делать? Может, попробуем разобраться вместе?

Калипсо

Красная угроза?

Знаете, хотел написать вам совершенно другое письмо, про что-нибудь интересное, пофантазировать насчет будущего видеоигр, но не могу. Новую тему мне неожиданно подсказали события на южных рубежах России.

А что там сейчас происходит? Нас пытаются поссорить с друзьями. Что-то подобное мы уже наблюдали в видеоиграх, причем не один раз. И тут дело не в том, что «маленькая Грузия подверглась атаке со стороны огромной России», – то, что сейчас пропагандируют на Западе. Корни всего этого заложены еще в глубинах холодной войны.

Дело в том, что разработчики видеоигр уже год от года пытаются столкнуть между собой Запад и Россию. Может быть, неумышленно, но все же это происходит.

Началось все в девяностых, как раз с выхода Command & Conquer: Red Aler. «Красная угроза», да какая тут угроза? Запад совсем помешался на том, что их режим правления является лучшим и должен быть единственным. Вы заметили, как сейчас США пресекают все попытки установления иных режимов? Ничего сделать не могут только с Китаем, где полный социализм и полтора миллиарда жителей. А главное тут – еще неизвестно, какой режим был бы лучше.

В то время, когда Россия еще только устанавливалась – первое десятилетие после Перестройки и последующие пять лет – Запад пристально за нами следил. Будто новая игра – противостояние СССР и Запада. Но теперь ситуация меняется. Чего нас так невзлюбили – непонятно. Зато понятно, что наши соседи забеспокоились. Неясно только, что они так трясутся. И вот вам новое противостояние – World in Conflict, где разработчики явно себя подставили, не сделав никакой кампании за русских. Затем – Call of Duty 4 , и после меня добил Frontlines: Fuel of War – тут уже явно мир расколот на два фронта: Россия и Запад. И опять без возможности для нас поддержать своих.

Быть может, когда письмо придет к вам в редакцию, ситуация уже разрулится, но мне кажется, что это мировой скандал, а может, даже тот самый пресловутый World in Conflict.

И что будет дальше…

Большое вам спасибо за работу и удачи!

Самцов Сергей,
г.Тверь

**Калипсо ** *Дорогой Сергей!*

Эх, и сказала бы я сейчас, что я думаю насчет всех этих конфликтов! Вот прямо так и просится на язык! Но – поймите меня правильно – я еще мужа хочу увидеть в этой жизни! То есть, жениха! Ну, хотя бы в Nintendo Wii поиграть! :) Однако, соблюдая принцип аполитичности, обусловленный концепцией журнала, зайду с другой стороны. Роль злодеев-русских испокон веку обсасывается как сладкий леденец зарубежными СМИ, литературой, кинематографом. А точнее, пережевывается как жвачка коровой – обстоятельно, медленно и НЕУСТАННО. И что бы мы ни делали для мира хорошего – осваивали космос, изобретали радио, открывали лекарства от страшных болезней, писали гениальные шедевры музыки и потрясающие книги, заставляли пустыни цвести и изучали Северный полюс, жертвовали миллионами во время войн и спасали другие народы – все как в черную дыру. Кто такие русские? Спросите у любого иностранца. Русские – это отсталые дикари, почитающие водку и разговаривающие с мед-

FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз!

Как сильно отличаются картинка Xbox 360 с HDMI-выходом и без него?

На этот заковыристый вопрос нет однозначного ответа. Кто-то скажет вам одно, кто-то другое… Штука в том, что разница в отображении цифрового (HDMI) и аналогового (HD component) сигналов сильно зависит от экрана. В идеале – она совершенно незначительна.

Выложите, пожалуйста, на диск песню из GMV Devil May Rock или хотя бы скажите название и исполнителя.

Песня называется Rock Lobster, это первый (1978) сингл рок-группы The B-52's. В упомянутом вами фэн-клипе используется «смешная» ее версия из сериала «Гриффины» в исполнении мультяшного отца семейства.

Были ли на E3 анонсированы игры для iPhone и iPod нового поколения?

Из наиболее интересного выделим новую TRPG от Square Enix под названием Song Summoner: The Unsung Heroes для сервиса iTunes (под iPod classic 5G, 6G и nano 3G). Там вас встретят войска, создающиеся на базе имеющихся в плеере песен.

ведями. Какая цивилизация? Какая гуманность? Какие жертвы и достижения во имя человечества? Водка, морозы и… страх. Перманентный страх перед нами, обладателями ядерных боеголовок и прочих страшных военных прибамбасов. Ведь мы, распивая водку с медведями, фактически, обнявшись с Топтыгинами, сидим на «красной кнопке» и играем в русскую рулетку: нажать – не нажать? И все доблестные иностранные герои во главе с Джеймсом Бондом борются как могут с этой несправедливостью, искореняя зло во плоти. Даже мой любимый Индиана Джонс – и тот принялся за русских! Война не кончилась – она продолжается. Холодная или горячая, реальная или выдуманная. Ведь плохой русский – это бренд, который прекрасно продается и прекрасно покупается. Из книги в книгу. Из фильма в фильм. Из игры в игру. И неважно, как оно есть на самом деле. Этот сложившийся стереотип бесполезно разрушать – в силу ограниченности иностранного сознания и специфики менталитета. Проще поверить, что русский – плохой и тупой, да к тому же и террорист, нежели задумываться о каких-то положительных (!) глобальных (!!) аспектах нашей нации. «Эдак, – скажут иноземцы, – вы и Ганнибала Лектора оправдаете. Нет уж! Убийце – тюрьма и смерть, Земля вращается вокруг Солнца, мы – хорошие, а русские – плохие. Так было всегда. И так должно быть всегда – как же иначе?» Радует только одно: сколько лет с нами сражаются, а победить никак не могут. Экие мы, гады, живучие!

**Зануда ** *Ок, про «бренд» рассказали обстоятельно, про генетические страхи тоже, о степени искаженности всемирной и национальной истории вообще можно спорить до гробовой доски… Давайте-ка вот куда свернем – обратно в игры. Прикрыв глаза и уняв раздражение, легко заметим, что «новая волна русской ксенофобии» в видеоиграх и кино поднялась совсем недавно – и пары лет не прошло. Вы, пожалуйста, не путайте замалчивание заслуг России и прямую агрессию. Знакомым языком: есть ведь разница между «нейтралом» и «врагом». Еще в Call of Duty 2 (2005) русский Иван шел бок о бок с прогрессивным мировым сообществом в атаку на фашистскую гадину и вполне для мирового сообщества понятным языком кричал: «For Mother Russia!» Уже в четвертой части (2007) премерзкие злодеи вдруг заговорили, хоть и с акцентом, на родном русском и тут же принялись строить ужасные козни. И пусть с «плохими не совсем русскими, но говорящими по-русски» нам помогают расправиться «хорошие, но такие неуклюжие англоговорящие русские», осадочек, как говорится, остался. Дальше – больше. О причинах гадать не приходится (древнегречневая наша весьма метко потыкала в них пальчиком), вопрос в том, как относиться? Когда создатели GTA тронули каких-то там гаитян – реакция воспоследовала быстрая и резкая. Мы же – только подхихикиваем. С позиции сильного к этим нападкам можно относиться снисходительно, мол, совсем дядям страшно наших «Тополей», раз им приходится напускать на Красную армию аж такого всесокрушающего персонажа, как Доблестный Герой-одиночка. Но, право слово, надоело это уже до чертиков. Хоть «Тополя» расчехляй. Ну или снимай по баллу с итоговой оценки за каждого убитого русского. Помнится, совершенно хамскую игру Sniper Elite (напомню, что там в мае 1945 предлагалось пачками расстреливать нехороших советских солдат, замысливших недоброе в Берлине) и вовсе в первородном виде у нас в стране не издавали – компания «Бука» устроила басурманам такую локализацию, что камня на камне не осталось. Но то – случай единичный. А кто из вас, положа руку на трофейный вальтер, поручится, что нынешние троечники (как «их», так и «наши») знакомятся с историей на уроках, а не за видеоиграми?*

А им не стыдно?

Здравствуйте! У меня, как ни странно, к вам вопрос! Мне очень понравилась первая часть игры Gears of War, а так как я имею в распоряжении только консоль Xbox 360, то я не смог поиграть в ее порт на PC. Ну, тот, в котором, как сказано в номере 250, предусмотрены еще несколько бонусных уровней, которые, по логике, должны происходить после концовки оригинальной Gears of War и до начала второй части. Так что же это получается? Консольщики жертвуют куском истории из-за мнимой эксклюзивности post-проекта?! Как руководство Epic Games решило или решает эту проблему? P.S. Отличная идея с девушкой из «Обратной связи», и главное прекрасная девушка!

Иван Канин,
s.c.o.t.t@mail.ru

**Калипсо ** *Иван! Благодарю вас за столь теплые слова в мой адрес! Прекрасная девушка постарается оправдать ваши ожидания. Но вот конкретно Gears of War – уступлю мужчине.*

**Зануда ** *И правильно, ибо нефиг! Вернемся к нашим бензопилам. Штука в том, Иван, что никак Epic из этой двусмысленной ситуации выворачиваться даже и не собирается. Официальная причина: PC-контент не совместим с консольной версией технически и потребовался бы слишком большой патч (больше, чем само дополнение), чтобы это дело поправить. А смысла – как бы ни на грош: добавленные главки ничего нового в игру не привнесли, да и созданы они, скорее, «для галочки» – чтобы PC-геймерам не так обидно было целый год ждать игру, которую уже по сто раз прошли владельцы Xbox 360. Ну и для справки: эта самая вставка – не продолжение истории, а своего рода «заплатка» между четвертым и пятым актами. Собственно, все, что вы там делаете, – это расправляетесь с тем самым Брумаком, встречей с которым заканчивалась глава в оригинале, а потом долго таскаетесь по всяким тоскливым канализациям, зевая в ожидании возвращения «на старые рельсы». Оно вам надо? Уж если хочется о чем-то тосковать, вздыхайте лучше о редакторе карт для мультиплеера, который вошел в PC-издание. А расстрелять (и даже, пардон, оседлать) милягу Брумака, как бог – бешеную черепаху, вы сможете уже в ноябре.*

Чудеса

Раз в году, ближе к середине зимы, когда кошки мяучат особенно протяжно, на греческих островах случается праздник. Ровно в 12 часов ночи вокруг столов собираются люди, достают гигантский нож и вонзают его в теплую мякоть рождественского пирога.

Объясните, почему PlayStation 3 стоит дороже Xbox 360?

Ответов на ваш вопрос два. Можно долго и утомительно выписывать стоимость всех «запчастей» и рассказывать о том, насколько привод Blu-ray дороже DVD, а можно сказать главное: «Потому что такие цены установили Sony и Microsoft, они находят их справедливыми».

Здравствуйте, «СИ»! У меня PS3, я играю на ней на обычном телевизоре. Недавно купил GTA IV, а она не идет в 480i, что делать?

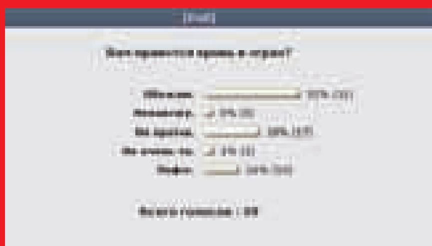
Теоретически, о таком подвохе должна предупреждать надпись на коробке игры. Но, как говорится, на нет и суда нет. Попробуйте обратиться в службу техподдержки компании «Софт Клаб», номер телефона указан в буклете.

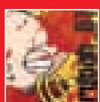
У меня Xbox 360 без HDMI-выхода. Есть ли кабель HDMI, который подключается через AV-разъем консоли?

Увы, нет. Но вы, к примеру, можете купить специальную «насадку-переходник», превращающую стандартный AV-разъем в типовой HDMI-порт. Называется такая штука Xbox 360 HDMI Conversion Kit.

Без комментариев

Вам нравится кровь в играх?

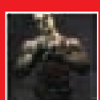




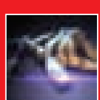
rysak_61:
А вы любите кровищу в играх? А ведь она иногда мешает (когда экран замазывает)...



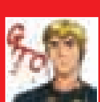
Tommy Jacket:
Всеми руками и ногами «За!», ибо когда мы видим кровь, мы видим то, что хотели сказать девелоперы, а не то, что хочет преподнести нам PEGI.



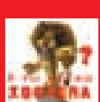
Мельник:
Вообще-то все равно. Но тут есть один нюанс. Все зависит от «идеи» игры. Если авторы добавляют кровищи для того, чтобы что-то подчеркнуть, что-то донести и о чем-то сказать, то тогда это приемлимо и даже правильно. Если же кровища – лишь «зазывалово для взрослых» и призвана поднять рейтинг популярности, то я подобное отношу в минус игре.



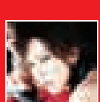
CondorX:
Почему бы и нет. Без крови убийство неправдоподобно будет смотреться, но если с ней переботщить - тоже будет не очень. Кроме того кровь часто становится элементом атмосферы игры (Doom 3, Manhant, Resident Evil... да что перечислять, практически все страшилки), поэтому, считаю, без нее никуда!



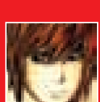
Samurai Snake:
В боевиках нормально к крови на отношусь, а в других жанрах считаю лишней. Среднее арифметическое – «пофиг».



Xboxer:
Обожаю , ибо скажем Gears of War без той мощьной крови уже не была бы той игрой. Кровь нас продвигает к более реалистичности в играх чтобы игроку было интересно иначе не будет прогресса в играх.



Skyer: 777:
Я люблю кровь в играх(но конечно не в каждой должны быть литры крови).
Помню когда был маленьким и играл в MoH на PSone , меня бесило то что из немцев сыпится пыль какая то а не кровь



Indie:
На кровь мне все равно. В большинстве игр я ее просто не замечаю. В свое время для меня было открытием, что классические МК были по большей части популярны из-за своей скандальности и наличия куболитров крови. До этого я ее почти не замечал.

Дискуссия продолжается
на онлайновом форуме «СИ».
Ждем вас на http://forum.gameland.ru

Снова и снова они рубят булку, растаскивают по тарелкам треугольные куски и продолжают потрошить их руками. Крошки достаются голубям. Главное – единственная монетка, запеченная в сдобе, которая принесет нашедшему удачу. И все-таки греки год от года придумывают новые хитрости, чтобы сделать пирог пышнее и слаще. Традиция такая.
В Европе, а за ней и в США вообще много интересных обычаев. Например, вера в магическую силу знаков. Дорожные указатели придумали в Римской империи, водяные знаки родом из Италии. Открытием XX века стали ярлычки возрастных рейтингов ESRB. Развитый мир набрал в легкие воздуха и, под предлогом защиты детей, узаконил тотем. Наклейки с буквами присвоили всем – от старшеклассников до грудных детей. Поклонение игровому идолу приветствуется в магазинах и торговых сетях. А особо редкие экземпляры с символикой «АО» доступны лишь прошедшим обряд инициации 18-летним послушникам. Как любая молодая церковь, ESRB стремится к власти над массами, которую рассчитывает получить, вербуя прихожан из числа сердобольных родителей и пронырливых адвокатов. Родителей запугивают будущим детей, а адвокатов в это будущее манит слава громких процессов. Религия шагает из Штатов по суше, через океаны. И вот уже в Бразилии запрещают Postal, британцы волчьими глазами смотрят на Manhunt 2, а законники из Германии хотят изжить со своих земель Mortal Kombat.
Немецкие депутаты не так давно предложили закон, по которому младенцам разрешат голосовать на выборах. И это делает страна, оберегающая детей от игр! Получается, что немцы с рождения разбираются в политике лучше, чем в компьютерных развлечениях, осталось лишь это задокументировать. Правила западной морали, взбалмошных адвокатов и тугих издательских кошельков подсказывают, что жестокие игры детям продавать нельзя. Зато если на коробке есть специальная нашлепка, и за руку малыша держит взрослый дядя – пожалуйста. При этом все понимают, что подростки, которым очень хочется добраться до игры, до нее все равно доберутся. Кому она даром не нужна, пропустят мимо. Малюток, рискующих после случайного знакомства с игрой лишиться рассудка, по пальцам правой руки (А на левой у вас пальцев сколько? – *Зануда*) можно перечесть.
Зато появляются проблемы у тех, кто хочет получить качественный продукт в полном объеме. Не страшно, если игру запретят продавать в магазине за углом. Хуже, когда насильно понижают возрастной рейтинг, кромсая первоначальный замысел, вырезают сюжетные ролики и убивают вкусные игровые возможности. Из Tomb Raider Anniversary испарилась кровь, в GTA IV нельзя взлетать на пассажирском самолёте, не задев чувства тети внучатого племянника случайных знакомых, которая в Америке оказалась проездом.
В начале отечественной войны Наполеон как-то спросил у русского посла о Москве. Когда он узнал про две сотни церквей, то едко заметил, что чрезмерная набожность – верная примета отсталого народа, что в Европе уже нет ничего подобного. Действительно, каменных церквей за века поубавилось, но в чудеса верить не перестали. Надежда живет и рвется наружу, стоит только указать путь. Руководя массовым сознанием, при помощи наклеек десятками хоронят многообещающие проекты, а чаще режут на части, потрошат, затем упаковывают в цветной пластик и продают младшей школьной аудитории. Разговоры об играх, как о виде искусства, можно сворачивать. Художников ставят в положение, когда они должны забыть о самовыражении, отдать идею на препарирование специально обученным дровосекам из ESRB. Раз уж на пути западных разработчиков возникло такое субъективное зло, как возрастные рейтинги, то нужно заранее планировать игру с их учетом. Либо бороться за свой взгляд на искусство, отстаивая авторскую позицию.

Максим Васильев,
sonnyfilin@gmail.com

Калипсо // *Максим! Ваша позиция понятна и близка. Действительно, давайте наклеим ярлык Censored на «Данаю» Рембрандта. Ведь там – о, Боже! – видна женская грудь и содержится намек на нечто большее… как же быть с кормящими Мадоннами? Прикрыть скоромные места и им! А греческие скульптуры обнаженных юношей? Не водить туда детей, а лучше закрыть зал для просмотра! А также все картины, где есть изображения батальных сцен. И фильмы – от греха подальше – обвешать возрастными ярлыками. Театр абсурда, как бы сказал Эжен Ионеско, был, есть и будет. Он неразделим с человеческой натурой. И абсурдные действия, типа обсуждения личной жизни на партсобрании в нашей стране, запрещения спаивать рыб в Огайо, тюремного заключения для незамужних женщин, прыгающих с парашютом по воскресеньям, во Флориде или запрета мочиться, если проснулся позже 10 часов утра, в Швейцарии, всегда будут иметь место быть. Что уж говорить о нечеткости формулировки «возрастной ценз» и о еще более расплывчатом ее исполнении? Неважно, что теряется реалистичность, зрелищность, красота, наконец, а сама игра становится бесцветно-фальшивой, как сухое молоко или мясо в «Дошираке». И не надо вдумываться, как изменить ситуацию к лучшему – проще нарезать игру на куски и разбросать по коробкам. А то, что вместо изысканного бифштекса с кровью получается сырой и малосъедобный фарш, разжеванный для искусственных десен, волнует ESRB в наименьшей степени. Как и многих производителей, увы. Ведь зачастую они действуют по принципам, процитированным моим любимым фильмом «Догма»: «1) заблаговременный отказ от ответственности, 2) отречение, 3) оговорка – чтобы прикрыть себе задницу».*

TD // *Именно поэтому я и отношусь к играм с рейтингом «M» заведомо более тепло. Потому что рейтинг этот освобождает создателей игры от необходимости подгонять ее под чужие стандарты и, как следствие, дает больше простора для самовыражения.*

Зануда // *Гм. Эй вы трое! А вы знаете, чем художники отличаются от иллюстраторов? Художники пишут то, что душа велит, пишут, невзирая ни на что. А иллюстраторы качественно и в срок выполняют заказ, заранее уведомленные о том, «что нужно» и «что мы не купим». Можно сколько угодно размазывать крутость по щекам, потрясая кулачонками в сторону мифологических Нехороших-Дядь-Которые-Портят-Игры, а можно присмотреться к красной плашке слева и с удивлением заметить, что многие геймеры (исключая, так скажем, «некоторых») трезво разводят понятия «натуралистичность как выразительное средство» и «кровяка как дешевый способ нажиться на детишках». Параллель проведите сами. Всерьез пострадавших от цензуры игр едва наберется столько, сколько пальцев на правой руке автора письма. Зато каждый второй разработчик и без того халтурной дряни святым долгом почитает поплакаться о том, как жестокие дяди и тети с ножницами под визг и боль оттяпали у него самое сокровенное. И как тут не вспомнить слова Томонобу Итагаки: «Цензура мне не мешает». Вы видели Ninja Gaiden II, этот подлинный фейерверк насилия? Игра честно вышла в «консервативной» Европе под лейблом «18+» и никто ей палки в колеса не совал, как и Condemned 2, как и всем прочим проектам, не стесняющимся своей концепции. И все это – просто потому, что издатель не пытался впихнуть продукт в прокрустово ложе «12+», а честно себе и миру признался: «Наша игра – это не еще одна наглая попытка срубить деньжат на впечатлительных детишках, которым только и подавай все недозволенное, а вполне взрослое и осознанно жестокое произведение». Когда же я слышу стенания о том, что, дескать, «нам этой цензурой всю игру испортили», я спрашиваю себя: «А хороша ли та игра, которую так легко испортить? И, главное, насколько цельной и интересной была задумка авторов, если они согласились поотрезать от нее все это*

якобы самое интересное, лишь бы только втиснуться на более щедрый рынок?» Ответ, как правило: «Пожалуй, не очень».

А смысл?

Здравствуйте все! У меня возник вопрос – а в чем, собственно говоря, смысл видеоигр? Ну, один ответ очевиден (он самый простой) – развлечение. Предоставление возможности игроку получить новые впечатления: полетать в космосе, порубить орков, погонять на дорогом автомобиле (и даже раздолбать его вдребезги). Следующий ответ напрашивается сам собой: смысл в зарабатывании денег на видеоиграх. И немалых денег. При этом я имею в виду не только разработчиков, продюсеров, издателей и так далее, но еще и пиратов (которые даже не зарабатывают деньги, а воруют их у законных владельцев). Также можно сказать, что видеоигры помогают выразить себя (например, как самого лучшего стрелка в Counter-Strike), то есть показать себя в киберспорте. Есть еще мнение, что видеоигры помогают снять агрессивность, типа пришел домой после тяжелого рабочего дня, или после шести пар лекций, хочется кого-нибудь как следует побить, но за это ведь обязательно прилетит в ответ, поэтому проще включить игру и снять «усталость» парочкой хэдшотов, к примеру. На мой взгляд, это полная фигня. Мне достаточно просто принять холодный душ, чтобы все негативные эмоции смыло в трубу (советую всем!). Кстати, после прохождения игры Manhunt у меня возникали очень странные мысли на улице: «нужно спрятаться в тень скорее, пока кто-нибудь не заметил», «вот этот парень очень удачно повернулся ко мне спиной» и прочее. Потом это прошло, но... все-таки это пример того, как игра действовала совсем не как «разрядка», даже совсем наоборот.

Но есть и еще один ответ на мой вопрос - смысл в играх в том, что хотели создатели донести до игрока. Ту мысль, или идею, которую можно понять, лишь пройдя игру до конца (что делают очень не многие, к сожалению). Причем, не просто сказать и все (понял человек, не понял, и понял ли он именно то, что ему хотели сказать, или придумал себе что-то совсем иное - неважно), а именно донести до человека, сделать так, чтобы он понял сам (что, на мой взгляд, самое сложное - может, вы знаете, как сделать это?). Но... его нет в большинстве игр. Или он настолько банален, что не понять его - просто глупо. А есть игры с глубоким смыслом. Например, что хотели сказать создатели игры Portal? А давайте проведем эксперимент! НЕ ЧИТАЙТЕ это письмо дальше, пока не напишите свой ответ на мой последний вопрос. А я пока подожду. Ну что, написали? Тогда давайте сверимся! Мой ответ – смысл в том, чтобы дать понять человеку, что задачи (причем не только школьные или университетские, но и жизненные) нужно решать оригинальными способами. Это и интереснее, и поучительнее и оценивается выше! Нужно научиться видеть шире, уметь выходить за рамки (в разумных пределах) и достигать своей цели неожиданными способами! Но! Именно по поводу Portal - создатели не забыли, что если бы они просто сделали такую игру, мало кто ее купил бы, потому что не всем такое нравится, поэтому они придумали сюжет, героев, создали атмосферу и прочее. В итоге – хит!

Но ведь Portal это не единственная игра, в которой есть глубокий смысл. Но вот остальных я, к сожалению, не знаю. Назовите мне их, пожалуйста! Слышал что-то положительно о серии MGS, но самому поиграть в неё пока не пришлось.

И еще кое-что, но немного не в тему. Мне просто очень-очень, жутко, ужасно понравился фильм о редакции, который вы выкладывали на диске к 250-ому номеру. Знаю, что пишу поздновато, но уж лучше поздно, чем никогда! Скажите, когда вы сделаете что-то подобное снова? Только не говорите, что к следующему юбилею! Ждать его ещё долго, а снова посмотреть на вас хочется!

Чертовский Михаил,
misha_afanasiev@mail.ru

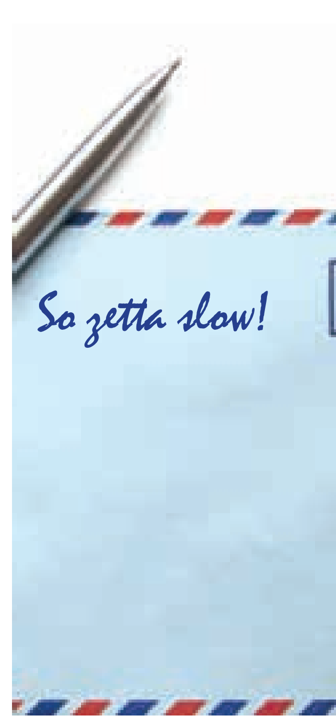
**Калипсо ** *Дорогой Миша! Вы, в общем-то, сами ответили на свои же вопросы – и это просто замечательно! Нам меньше работы. :) К вашему списку – для чего нужны видеоигры – со своей стороны добавлю еще один пунктик. Недаром игры называют реальностью, хоть и виртуальной. Кибер-эскапизм как способ ухода от реальности существующей – вот вам еще один смысл игрушек. Например, писать для «Страны Игр» – непростая работа! Потому, когда усталая Калипсо заплывает в свой грот, она включает любимую PS3 (или Xbox 360, по настроению) и забывает обо всем прочем. И, погружаясь в иную реальность, придуманную кем-то другим, не вспоминает о насущных проблемах, воображая себя энергичной расхитительницей гробниц, бравым офицером полиции, мочащим зомби не только в сортире, но и вообще на любой локации, или милейшим ежиком – и неважно, что он синий и в кроссовках. А завтра с улыбкой выходит на белый свет к коллегам.*

З.Ы. Боюсь пробовать приведенный Вами способ борьбы с негативными эмоциями в виде ледяного душа – у меня на острове вода теплая, посему от холодной могу отбросить хвост. Он у меня один, жалко. Есть ли у вас некий альтернативный метод?

Зануда // *Ну и понагородили-то турусов на колесах... Игры – чтобы играть. Играть – чтобы получать удовольствие. Получать удовольствие – чтобы чувствовать себя счастливым. Точка. Если же у разработчиков получилось сделать игру чем-то большим (и при этом – не в ущерб увлекательности), то честь им, хвала и леденец на палочке. Незазорно и «десятку» поставить. И, да, вы очень к месту припомнили Portal. Но и на нем свет клином не сошелся. Ищите!*

Спасибо за письма!

Если ваше письмо не опубликовали, это не значит, что мы его не видели. Мы читаем все приходящие письма. Пишите нам!



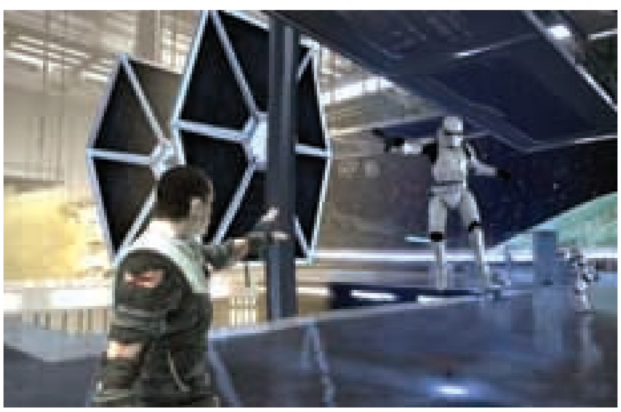
Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Star Wars: The Force Unleashed (PS3, Xbox 360)
Демоверсия новой игры по «Звездным Войнам» оказалась довольно короткой, но зато она прекрасно показывает, что будет представлять собой полная версия.



Code Geass: Hangyaku no Lelouch R2
Опенинг телесериала Code Geass: Hangyaku no Lelouch R2, а также веселый музыкальный клип на звучащую в нем песню O2 группы Orange Range.



Меланхолия Харухи Судзумии
Умопомрачительный русскоязычный опенинг телесериала «Меланхолия Харухи Судзумии» от компании «Реанимедиа».

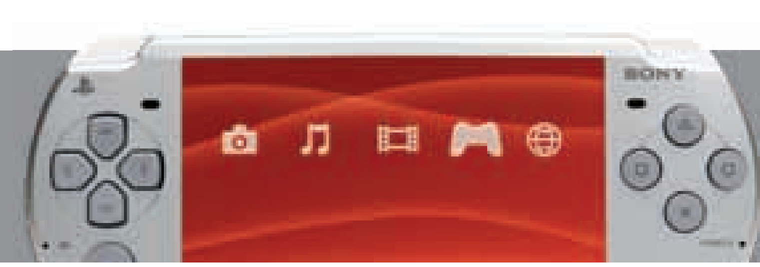


Форсаж 4
Зрелищный трейлер четвертого «Форсажа», в котором Вин Дизель и Пол Уокер по заданию федералов внедряются в банду крупного наркоторговца.



PSP Zone

Прошивка: 3.95
Демоверсия: Phantasy Star Portable
Видеоролики: LocoRoco 2, Midnight Club: LA Remix, Dissidia: Final Fantasy
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое…



Слово редактора

Лето уже почти на исходе, и мы надеемся на скорое появление приличных демоверсий, благо осень обещает быть довольно жаркой. А пока у нас – демка второй части немецкой адвенчуры Secret Files 2. На немецком языке, к сожалению (может, для кого-то и к счастью). В «Территории HD» у нас в этот раз видео с одной игры из далекой-предалекой галактики. Star Wars: The Force Unleashed называется. Несколько минут глумления над всем живым обеспечено. Продолжая тему видео: в рубрике «Банзай!» вы найдете русскоязычный опенинг мегапопулярного аниме-сериала «Меланхолия Харухи Судзумии». Ну и один из самых главных файлов – первый патч для совсем новенькой «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», исправляющий изрядное количество ошибок. **//Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеопревью:
- Star Wars: The Force Unleashed (PS3, Xbox 360)
- Midnight Club: Los Angeles (PS3, Xbox 360)
- James Bond: Quantum of Solace (PC, PS3, Xbox 360)
- Command & Conquer: Red Alert 3 (PC, PS3, Xbox 360)

Видеообзоры:
- S.T.A.L.K.E.R. Чистое небо (PC)
- Boom Blox (Wii)
- American McGee’s Grimm (PC)
- Space Siege (PC)

Трейлеры:
- Command & Conquer: Red Alert 3 (PC, PS3, Xbox 360)
- inFAMOUS (PS3)
- Heavy Rain (PS3)
- Warhammer Online: Age of Reckoning (PC)
- Prince of Persia (PC, PS3, Xbox 360)
- Tomb Raider Underworld (PC, PS3, Xbox 360)

Special:
- Fallout 3 (геймплей с GC)
- Tomb Raider Underworld (презентация с GC)
- Mortal Kombat vs. DC Universe (презентация с E3)
- Silent Hill: Homecoming (презентация с E3)

PC-диск:

Демоверсии:
- Secret Files 2

Территория HD:
- Star Wars: The Force Unleashed

Дополнения:
- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Doom 3
- Day of Defeat: Source
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Portal
- Quake 4
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:
- Прошивка 3.95
- Phantasy Star Portable (демоверсия)
- LocoRoco 2 (трейлер)
- Midnight Club: LA Remix (трейлер)
- Dissidia: Final Fantasy (трейлер)

Банзай!:
- Xam’d: Lost Memories (опенинг)
- Меланхолия Харухи Судзумии (русскоязычный опенинг)
- Orange Range - O2 (клип)
- Code Geass: Hangyaku no Lelouch R2 (опенинг)
- Blue Dragon (второй опенинг)

Драйверы:
- Catalyst 8.8 Vista
- Catalyst 8.8 XP
- DirectX Redistributable (Август 2008)
- GeForce Forceware Vista 177.92
- GeForce Forceware XP 177.92
- Realtek HD Audio Codec Driver 2.02

Патчи:
- Heroes of Might and Magic V: Повелители Орды v3.1 RU
- Space Siege - DVD Detection Fix Интернациональный
- S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо v1.5.03 RU
- Unreal Tournament 3 v1.3 RU
- Worms: Armageddon v3.6.29.0 beta Интернациональный

Софт:
- BitDefender Internet Security 2009 12.0.10
- Jetico Personal Firewall 2.0.2.6
- Spy Sweeper 5.8.1.55
- Spyware Terminator 2.3.0.488
- ZoneAlarm Antivirus 8.0.015.000
- ZoneAlarm Internet Security Suite 8.0.015.000
- Blender 2.47
- Xara3D 6.00
- AllHistoryIE 1.1
- Orbit Downloader 2.7.4
- Access Folders 2.1
- CHM Decoder 2.0
- Foxit PDF Reader 2.3.3201
- Freebie Notes 3.21
- Reader 2.30
- The Mop 4.44.40
- UltraEdit-32 14.20
- Aurora Media Workshop 3.4.12
- Cucusoft DVD to iPod Converter 7.15
- VirtualDub 1.8.5
- Absolute StartUp 6.0.0.4
- AMD64 CPU Assistant 0.9.2.341
- CCleaner 2.11.636
- Core Temp 0.99.3
- Thoosje Vista Sidebar 2.5

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.71 RU Final
- Mozilla Firefox 3.0.1
- Virtual CD 9.2.0.1
- Adobe Acrobat Reader 8.1.2 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.1.7
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.4
- HyperSnap-DX 6.31.01
- Miranda IM 0.7.8
- QIP Build 8070
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.5
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.8.6h

Widescreen:
- An American Carol
- Совокупность лжи (Body of Lies)
- Форсаж 4 (Fast and Furious)
- Макс Пэйн (Max Payne)
- The Haunting of Molly Hartley

Shareware/Freeware:
- Космическая мясорубка
- Древняя пещера
- Забавный питон
- Приключения викингов
- Empires And Dungeons
- Ice Cream Dee Lites
- Larva Mortus
- Mr. Smoozles Goes Nutso

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про классные демоверсии и улетные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Secret Files 2 (Демоверсия)

Демоверсия второй части адвенчуры Secret Files. Сюжет закручивается вокруг найденного пророчества, предрекающего будущий апокалипсис. Священник, случайно наткнувшийся на этот документ, встретил смерть от руки неизвестных убийц, но успел подать весточку епископу. Именно за его судьбой и предстоит следить геймерам вначале игры, после чего действие перенесется к уже знакомой рыжеволосой Нине, отправившейся в круиз. Как и в первой части, необходимо обследовать все на своем пути, пополнять инвентарь и решать хитрые головоломки.



Модификация для Doom 3

На этом диске в разделе Doom 3 снова нашлось место для модификации. Вместо очередной работы, добавляющей графические примочки, мы предлагаем полноценную большую модификацию Event Horizon XV v1.3, предназначенную для одиночного прохождения. Создана она по мотивам одноименного фантастического ужастика, снятого в 1997 году. Однажды этот мод уже появлялся на наших дисках, но с той поры он был практически полностью переделан. Теперь он куда больше напоминает фильм, как в плане дизайна, так и по сюжетной линии.



Модификация для Half-Life 2

Тема фантастического фильма Stargate и телесериала Stargate: SG1 весьма популярна среди модостроителей. По их мотивам уже было создано несколько модов, а теперь черед дошел и до Half-Life 2. Встречайте Stargate Legacy Multiplayer Beta 1.0.0, основанный на Stargate: SG1! Как и в сериале, противостояние здесь идет между командой SG1 и воинственными гоаулдами. Команды представлены несколькими классами персонажей, и каждый из них обладает уникальными характеристиками и набором вооружения.



Модификация для rFactor

Aston Martin DBR9, которому посвящена данная модификация, за три года с момента появления успел сделать неплохую карьеру. Начав с чемпионата FIA GT, пилоты за рулем Aston Martin DBR9 смогли покорить и знаменитую трассу Ле Ман. Одним словом, машина эта далеко не из робкого десятка. Неудивительно, что нашлись люди, которые создали работу, полностью посвященную этой машине. Перед нами монокубковый чемпионат, где ездят машины как вымышленной окраски, так и знаменитые призеры Ле Мана.

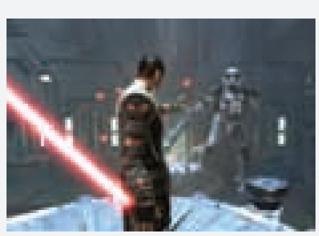


Галерея

Обои для рабочего стола



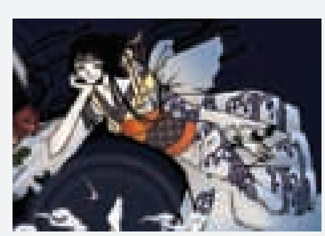
Скриншоты

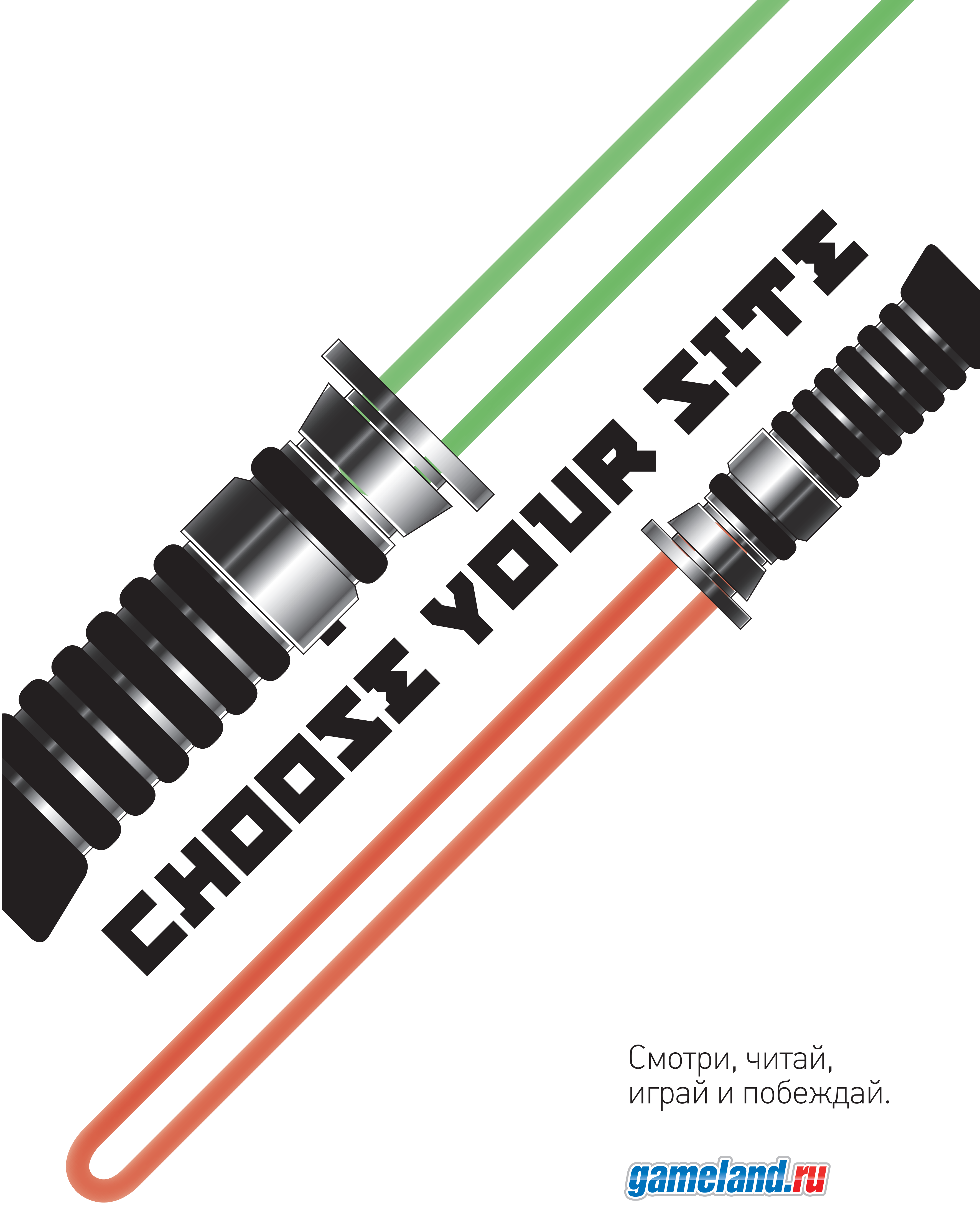


Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»




CHOOSE YOUR SITE
Смотри, читай,
играй и побеждай.
gameland.ru

В продаже с 1 октября

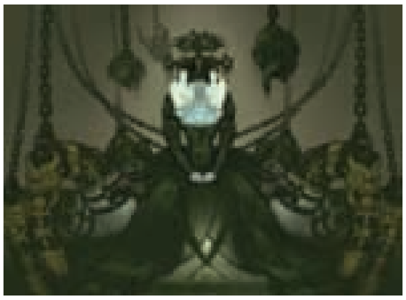
Анонс

В следующем номере...

В РАЗРАБОТКЕ

Diablo III (PC)

Герои прошлого потеряли разум, но герои будущего заставят плакать даже дьявола. Рассказ о наиболее ожидаемой action-RPG для PC – из самых глубин преисподней.



РЕЦЕНЗИЯ

Wizard101 (PC)

Если бы разработчики не поскупились на лицензию, эта игра вполне могла бы называться Harry Potter Online. На что же пошли сэкономленные деньги?



СПЕЦ

История сериала «Корсары»

Сегодня – на гребне волны, завтра – в пучине. Они бросали вызов «Пиратам» Сида Мейера, а ныне захватывают онлайн. «Страна Игр» открывает сундук мертвеца.



В РАЗРАБОТКЕ

Red Faction: Guerrilla (PS3, Xbox 360, PC)

Весь мир насилья мы разрушим до основанья, а затем... Молоты к бою, товарищи!



В РАЗРАБОТКЕ

Halo Wars (Xbox 360)

Давным-давно в далекой галактике случилась великая война между человечеством и расой инопланетных агрессоров. И был величайший полководец... Вы.



РЕЦЕНЗИЯ

Quantum of Solace (PS3, Xbox 360, PC, Wii, PS2, DS)

Мы почти не сомневаемся, что новый фильм об Агенте 007 окажется хорошим. Но вот что думать об игре по его мотивам?



РЕЦЕНЗИЯ

Mabinogi

Бесплатная MMORPG «второго поколения» от корейских разработчиков по мотивам кельтской мифологии. Как сказать «кавайный» по-валлийски?



СПЕЦ

История Metal Gear Solid

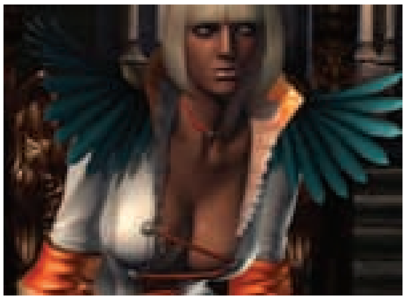
Хронология событий сериала Metal Gear Solid: откуда взялся Солид Снейк, в чем обвиняли Босс, чем отличился Оцелот и другие подробности из жизни героев.



СПЕЦ

«СИ» в Японии: Devil May Cry 4

Создатели DMC 4 рассказывают, как выверяли баланс между героями и почему Кирие так не похожа на Триш и Леди.



В следующем номере

Mortal Kombat vs. DC Universe

В детстве Эд Бун очень любил комиксы про Супермена и Человека-Паука, а когда подрос, заинтересовался файтингами вроде Tekken и Street Fighter. Так что когда он задумал столкнуть в новом выпуске Mortal Kombat героев из разных игр, то сперва попытался привлечь к проекту известных издателей вроде Capcom и выпустить что-то вроде Street Fighter vs. Mortal Kombat. Но обстоятельства сложились не в пользу Буна, и тогда он вспомнил о том, как зачитывался рассказами о похождениях супергероев…

СТРАНА ИГР: THE BEST

Осенью вас ждет уникальный коллекционный номер «Страны Игр», в котором будут собраны лучшие материалы журнала за двенадцать лет его истории. Мы дополним их новейшей информацией, а также добавим новые статьи о лучших играх и жанрах, эксклюзивные интервью и авторские колонки. Этот номер будет продаваться параллельно с обычными выпусками «СИ» в течение двух месяцев и станет лучшим украшением полки любого увлеченного геймера.



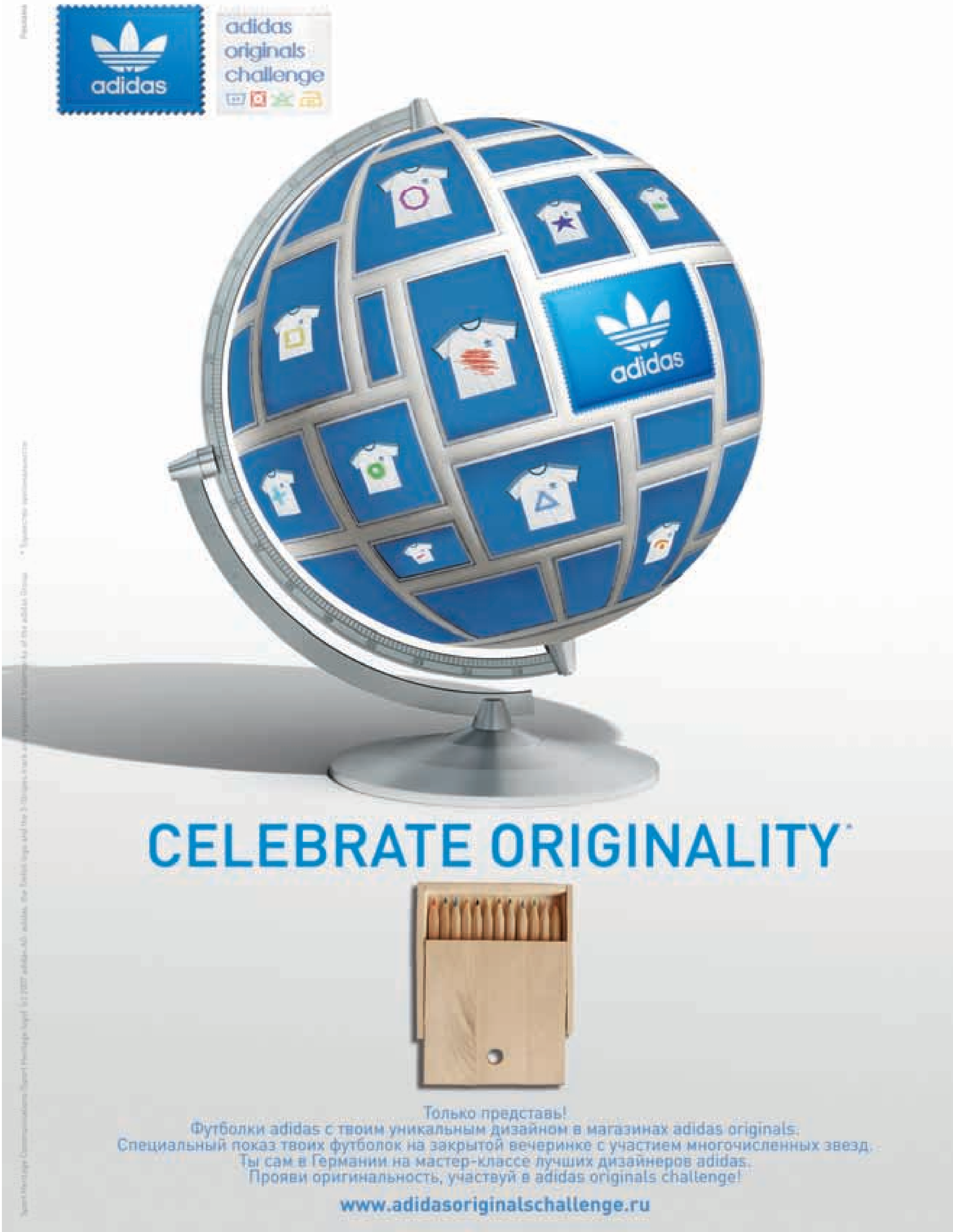
Консольные Войны

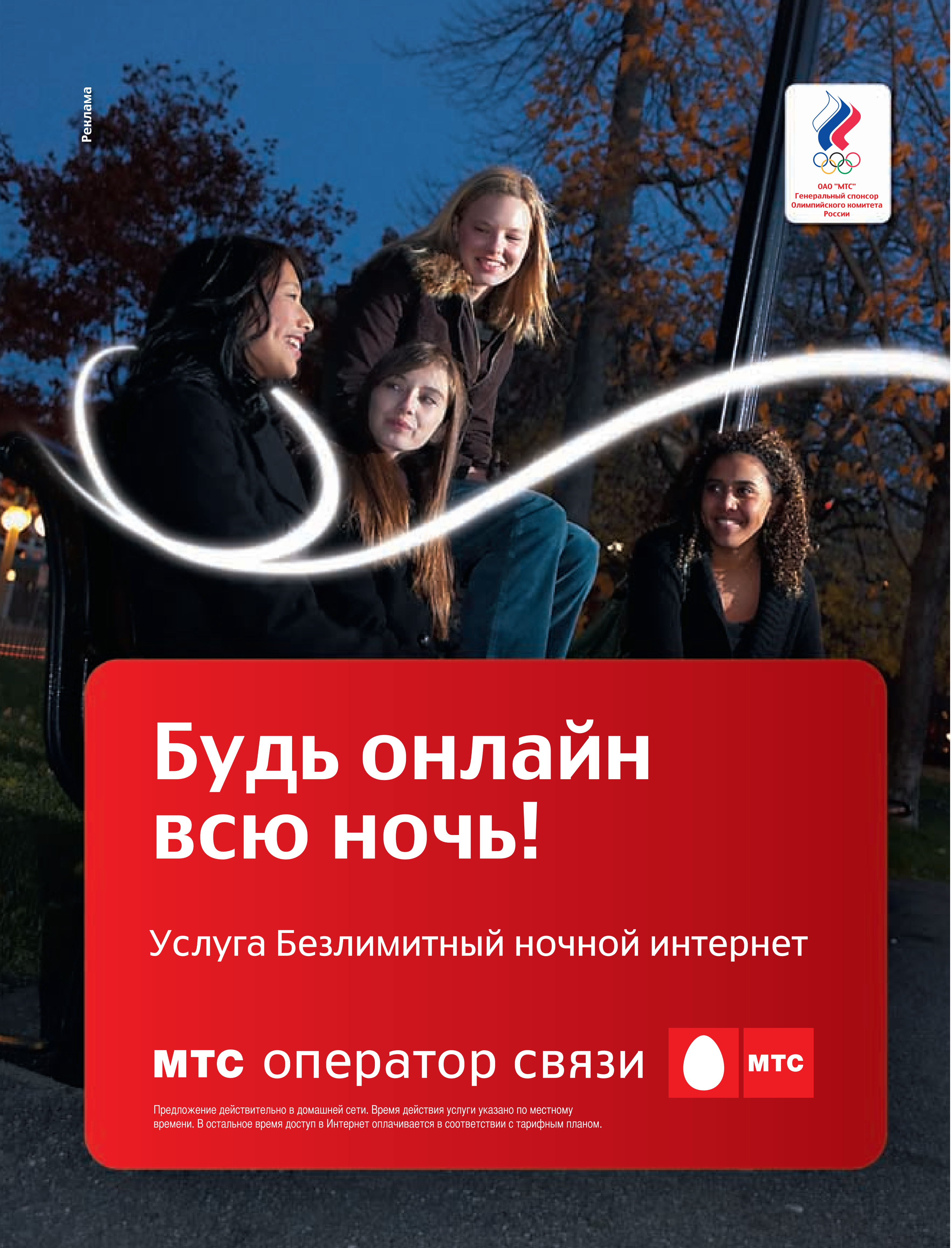
ВЫПУСК 17: Воины Зоны



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник и сценарист: Гриф grif@post.ru


adidas
adidas
originals
challenge
adidas
CELEBRATE ORIGINALITY*
Только представь!
Футболки adidas с твоим уникальным дизайном в магазинах adidas originals.
Специальный показ твоих футболок на закрытой вечеринке с участием многочисленных звезд.
Ты сам в Германии на мастер-классе лучших дизайнеров adidas.
Прояви оригинальность, участвуй в adidas originals challenge!
www.adidasoriginalschallenge.ru


Реклама
ОАО "МТС"
Генеральный спонсор
Олимпийского комитета
России
Будь онлайн
всю ночь!
Услуга Безлимитный ночной интернет
мтс оператор связи
мтс
Предложение действительно в домашней сети. Время действия услуги указано по местному
времени. В остальное время доступ в Интернет оплачивается в соответствии с тарифным планом.

СТРАНА ИГР | **№18** | 267 | 2008 | ВТОРОЙ СЕНТЯБРЬСКИЙ

Tomb Raider Underworld | Motorstorm: Pacific Rift | Fable II | S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

www.gameland.ru



СТРАНА ИГР
宝さがし!!
雪山合宿
山荘
SOS団
団長 涼宮ハルヒ
副団長 古泉一樹
長門有希
団長
Меланхолия
ХАРУХИ СУДЗУМИИ
Re


FINAL FANTASY TACTICS A2
Grimoire of the Rift™
SQUARE ENIX
СТРАНА
ИГР